平成14年10月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第6号

『鉄騎』／付録『DOAX』ヒトミ&クリスティ下敷／Xbox300万台への道

Xbox 専門情報誌

ファミ通 Xbox

FAMITSU-XBOX

2002 OCT. 10月号 定価590Yen

攻略

叢 -MURAKUMO-
クレイジータクシー3
ファントムクラッシュ
ブライト アカデミー ほか

鉄騎

緊急速報

エンジェリック・コンサート
ドリホー／エッグマニア
ライデンファイターズ

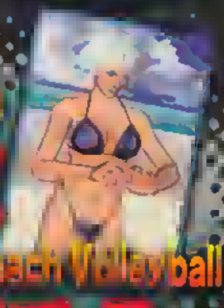
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
NINJA GAIDEN

好評連載 Xbox300万台への道
Team NINJA FREAKS／アートゥーン 大島直人

segaGT2002／WWE RAW
サウザンドランド／真・女神転生 NINE
Brave Knight／紅の海 Crimson Sea
マーヴルVS.カプコン2 ニューエイジオブヒーローズ
真・三國無双2／マキシマム チェイス
ジョッキーズロード／イノセントティアーズ
永世名人VI ほか

5号連続企画特別付録

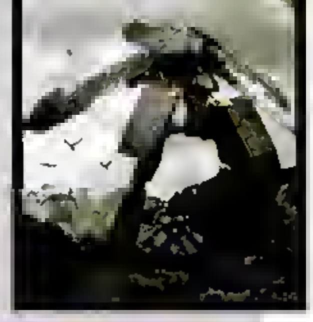
特製 下敷



DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
ヒトミ&クリスティ


たたかうひとへ。
Team NINJA
DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL


XBOX
ごめんあそばせ♥
格闘ゲームを制覇した女の子達が、今度はビーチバレーで勝負!!
南の島で開放感たっぷりの、超快感スポーツアクション誕生!!
NINJA
NINJA
カワイイ水着がた〜くさん
選べる水着は100以上!!
キャラクターにぴったりの水着を見つけたら、キュートなアクセサリーでドレスアップ!!
120000
これは「DOA2」の画面写真だよ。
ザックのペット!?
プレーリードッグの「ティナ」ちゃんも登場!!
ザックが島に連れてきたのかな？
Xbox専用ソフト　スポーツゲーム
2002年秋発売予定
HDTV対応
ワイドテレビ対応
Dolby Digital 5.1ch対応
ハードディスク対応
メモリユニット対応
【お問い合わせ専用番号】03-3222-7630（土・日・祝日を除く 15:00〜18:00）
【TeamNINJA公式サイト】http://www.tecmo.co.jp/teamninja/ 【テクモホットライン】03-3222-7550
TECMO
http://www.tecmo.co.jp
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。 ©TECMO, LTD. TeamNINJA 2002 ※画面は開発中のものです



COVER
『鉄騎』
©CAPCOM CO.,LTD.2002 ALL RIGHTS RESERVED.
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 10月号

CONTENTS

緊急速報

エンジェリック・コンサート	014
ドリホー	018
エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!	022
ライデンファイターズ	023

X SPECIAL

DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	024
NINJA GAIDEN	028
segaGT2002	032
真・女神転生 NINE	036
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	040
MAXIMUM CHASE	042
Jockey's Road	046
紅の海 Crimson Sea	050
真・三國無双2	054
WWE RAW	056
サウザンドランド	060
マーヴル VS. カプコン 2 ニューエイジ オブ ヒーローズ	062
Braveknight～リーヴェラント英雄伝～	064
Innocent Tears	067

新連載スペシャル

Xbox300万台への道 070

教習手引書

鉄騎 083

攻略X

CRAZY TAXI 3 High Roller	092
叢-MURAKUMO-	096
ファントムクラッシュ	100
WTA Tour Tennis Pro Evolution	102
フライトアカデミー	103

OTHERS

ファミ通Xbox Express	006
New Game Cross Review	010
リーヴェラント アベニュー	066
プロダクトX	074
読者コーナーREADER'S box	076
Xの系譜	081
Team NINJA FREAKS	082
鉄騎月報	091
ARCADE GAME Front-Line	106
PC GAME TOPICS	107
Microsoft Infomation	109
X DATABASE	110
X Coming Soon	112
X Schedule	113
プレゼント&アンケート	114

GAME INDEX

Innocent Tears	067
エクスチェイサー	112
エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!	022
エンジェリック・コンサート	014
CRAZY TAXI 3 High Roller	092
紅の海 Crimson Sea	050
サウザンドランド	060
Jockey's Road	046
真・三國無双2	054
真・女神転生 NINE	036
segaGT2002	010,032
WWE RAW	056
WTA Tour Tennis Pro Evolution	102
鉄騎	010,083
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	024
ドリホー	018
NINJA GAIDEN	028
ファントムクラッシュ	100
フライトアカデミー	103
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	040
Braveknight～リーヴェラント英雄伝～	011,064
マーヴル VS. カプコン 2 ニューエイジ オブ ヒーローズ	010,062
MAXIMUM CHASE	011,042
叢-MURAKUMO-	096
ライデンファイターズ	023

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　Tel03-5433-7850(営業局)

ファミ通Xbox EXPRESS
Famitsu-Xbox Express

Vol.008

TOPIC 北米の新作発表会"X02 North America"で続編2タイトル発表！

去る8月8日（米国現地時間）、北米におけるMicrosoft Game StudiosのXbox下半期発売タイトルをお披露目する、"X02 North America"がニューヨークで開催された。『MechAssault』など数多くのタイトルが設置され、Xbox Liveのセットアップから遊ぶところまでを体験できるコーナーもあった。

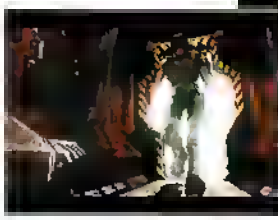
また、この席でマイクロソフトのエド・フリーズ氏みずから新作2タイトルを公開。全世界で100万本突破した『HALO』と『プロジェクトゴッサム』の続編が開発中であることが明らかになった。一度だけ映像が上映され、クオリティーの高さに場内から拍手が沸き起こった。大ヒットした2タイトルなだけに、日本国内でも発売されるだろう。もちろん、両作品ともXbox Live対応。ミリオンヒット2タイトルがネットワーク対戦可能となるわけで、アメリカにおいてXbox Liveは大成功しそうだ。

さらに、PCでおなじみのRPG『バルダーズゲート』を開発したカナダのBiowareが、ファーストパーティーとしてRPGを開発中であることも発表された。RPGがちょっと少ないと言われているXboxなだけに、うれしいニュースと言えよう。

HALO2

未知なる敵が登場し、さらに過酷な戦場へと向かうマスターチーフ。マップも武器も乗り物も大幅にパワーアップ。グラフィック処理もより美しくなった！







←↑→北米では2003年のクリスマスシーズンに発売される予定だ。日本では2004年になっちゃうのかな？



↑会場には試遊台がズラリ。日本での発売が決定しているものも多数あったぞ。

↓『HALO』のプロデューサー、ハミルトン・チュー氏。『2』に関しては何を聞いてもノーコメントだった。



PROJECT GOTHAM RACING 2

最新車種"エンツォ・フェラーリ"をはじめ、新たなクルマが50車種ほど増え、新コースはスコットランドのエジンバラや香港が登場する。







←黄色いポルシェが街を疾走する。相変わらず車体への映りこみがスゴイー　北米発売は2004年初頭の予定だ。

INTERVIEW01

Microsoft Game Studio
ゲームコンテンツ担当バイスプレジデント

エド・フリーズ



MMORPGは2タイトル作っている

Xboxタイトルは、いまからクリスマスまでに100タイトル発売されます。なかでも、日本で開発している『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』には期待しています。Xboxは他機種とどのように戦うか？　他社のハードと同等のタイトル数&ジャンルがしっかり揃っているので、わざわざ他機種を買う理由はないと思います。さらにXbox Liveも始まりますので、これでXboxを買う理由がまたひとつ増えました。日本でも期待されているオンラインRPGですが、オーストラリアと日本の有名ソフトハウスが、それぞれでオリジナルのMMORPGを開発してます。これらは近い将来に発表できそうです。

INTERVIEW02

Bioware　共同CEO

レイ・ミュージカ（左）
グレッグ・ザスチャック（右）



ストーリー性が高いRPGを制作中

オリジナルRPGをマイクロソフトと共同開発中です。キャラクターやストーリーに力を入れており、家庭用ゲームとしてインターフェイスのわかりやすさを心がけています。このRPGは5年まえから構想はあったのですが、性能のいいハードでないと実現不可能でした。それが、Xboxなら可能だったんです。これは、ぜひ日本でも出したいですね。クオリティーの高いものを目指していきたいと思います。

TOPIC 北米でのXbox Liveがいよいよ11月15日にスタート！ますます動きが活発になってきたXboxの海外事情を検証

海外、とくにアメリカではXboxが大人気。ゲームショップの店内も3分の1はXboxコーナーにしており、確実にシェアを伸ばしている印象がある。ここでは、勢いのある海外Xboxニュースをまとめてみた。

まず、Xboxのオンラインサービス"Xbox Live"だが、アメリカでのスタート時期が正式決定したぞ。Xboxが北米で発売されて一周年となる11月15日。同時発売タイトルは『Unreal Championship』、『Tom Clancy's Ghost Recon』、『NFL 2K3』、『NBA 2K3』、『Whacked!』、『MechAssault』、『NFL Fever 2003』の7本を予定している。

また、5月にXbox本体を100ドル値下げしたアメリカでは、2ヵ月間で131パーセントも売上が増加。6月現在の発表でハードが全世界で390万台、ソフトは1000万本以上販売したと発表された。『HALO』に続き、『Project Gotham Racing』と『DEAD OR ALIVE 3』も全世界で100万本達成ソフトとなり、本体同時発売タイトルが8ヵ月で100万本達成したハードはXboxが初めてだという。

さらに、新たな販売地域として今年中に韓国、香港、シンガポール、台湾、ニュージーランド、メキシコでの発売を決定。とくに韓国では、すでにXboxタイトルを制作しているソフトハウスもあるだけに、期待も高まっているようだ。これでますますXboxが勢いに乗る？



⬆アメリカでは、発売日から売れに売れまくった。シェアナンバー1の日も近い？

Xbox Live日本での予定は？

日本でのXbox Live開始時期は、まだ発表されていない（8月22日現在）。いまは各プロバイダと接続検証を行っている段階のようだ。「Yahoo!BBだとXboxはつながらない？」と読者から問合せがあったが、現段階では検証中で、キチンと接続できるよう調整しているとのことだ。正式発表を待とう！



⬆この号が出ているころには何らかの発表あり？

EVENT 第40回JAMMAショー開催！

今年で第40回を迎える、アミューズメントマシンショー（通称JAMMAショー）が9月21日（土）、東京ビッグサイトにて開催される。東西の最新アミューズメントマシンが一堂に会するこのイベントでは、発売を間近に控えた200以上にもおよぶ期待作が出展、来場者は自由に遊ぶことができるのだ。例年たくさんの人気メーカーがしのぎを削るイベントだけに、今年も大いに期待できそうだ。

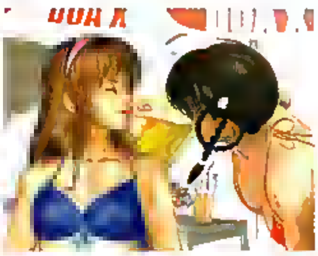
開催概要

●日　時　9月21日（土）
10:00～17:00
●会　場　東京ビッグサイト
●入場料　1000円（税込）
※小学生以下、60歳以上無料
URL：http://www.jamma.or.jp/am-show/

EVENT 当日初お目見えの隠し玉タイトルもいっぱい！Xboxソフトが充実の東京ゲームショウ2002に行こう!!

9月21日（土）～22日（日）、千葉県・幕張メッセにおいて、東京ゲームショウ2002が開催される。年1回となってからは初めての開催となる今回のTGSでは、一般・物販を含め80社近くのメーカーが出展（8月22日現在）、各メーカーの自信作、期待作がお目見えする。

なかでもXbox関連に目を向けてみると、『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』や『パンツァードラグーン オルタ』など、気になるタイトルがめじろ押し。もちろん、会場へ足を運んだ人だけのごほうびとして、当日発表の隠し玉なども多数用意されているのだ。Xbox Liveなども実際に体験できるので、この機会を逃す手はないかも!?



⬆ファンに超話題の「DOAX」も出展！かわいい彼女たちに会えちゃうわけで……。

開催概要

●日　時　9月21日(土)～22日(日)
10：00～17：00
●会　場　千葉県・幕張メッセ
●入場料　前売券/1000円（税込）
当日券/1200円（税込）
●問合せ先　03・5541・6802
（月～金　10：00～17：00・祝日は除く）
URL：http://tgs.cesa.or.jp/

Xbox出展タイトル一覧

メーカー	タイトル名	ジャンル
アトラス	真・女神転生 NINE	RPG
	峠R	レース
KADOKAWA	WWE RAW	格闘アクション
ケムコ	エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱずる!!	パズル
コーエー	紅の海 Crimson Sea	アクション
	真・三國無双2	アクション
セイブ開発	ライデンファイターズ	シューティング
セガ	グランドヒート	レース
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	ガンシューティング
	パンツァードラグーン オルタ	シューティング
タカラ	鉄甲兵団J-PHOENIX＋	アクション
テクモ	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	スポーツ
	NINJA GAIDEN	アクション
ナムコ	デッド トゥ ライツ	アドベンチャー
フロム・ソフトウェア	サウザンドランド	シミュレーション
	O・TO・GI－御伽－	アクションRPG
マイクロソフト	オンラインRPG（仮題）	RPG
	オンラインフィッシングゲーム（仮題）	スポーツ
	格闘超人	格闘アクション
	プリンクス・ザ・タイムスイーパー	アドベンチャー
	MAXIMUM CHASE	レース
[illegible]	ホワイトストーム☆	レース
	大将ハンマー☆	アドベンチャー

※『WWE RAW』はアトラスブースにて出展
☆は日本での発売は未定

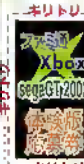
セガ期待の新作『segaGT 2002』体験版 50名様にプレゼント!!

本誌恒例となった体験版プレゼント。今回お届けするのは『segaGT 2002』。セガさんのご厚意により、50名様にプレゼントしちゃうのだ。往年の名車から、最新のクルマまで、125車種が収録されている本作は、『segaGT』最新作としてゲームファン注目のまと。Xboxの性能を極限まで活かしたグラフィックは、レースファンならずとも必見のデキなのだ。希望者は官製はがきに右の応募券を貼って、右記あて先まで。住所、氏名、年齢、電話番号を明記するのをお忘れなく。

〒154-8528
(株) エンターブレイン
ファミ通Xbox
「segaGT2002 体験版」係
※締切は9月13日必着。
応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。
当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。



⬆シミュレーターとしても定評のある本作なのだ。



EVENT 実りの秋は『segaGT 2002』をプレイ！ 恒例のSEGA GAMEPARTY開催！

毎月発売間近のセガタイトルを、ゲームショップで気軽に体験できる"SEGA GAMEPARTY"だが、9月の対象ソフトは『ファンタシースターオンライン エピソードⅠ＆Ⅱ』（ニンテンドーゲームキューブ）と『segaGT 2002』だ。『segaGT 2002』では、試遊後アンケートに答えると、オリジナルステッカー（写真）がプレゼントされるのだ。さらに、9月のイベント対象ソフトを購入もしくは予約すると、オリジナルボトルホルダーが贈呈される。お近くの方は出かけてみては？



期間：9月7日(土)～9月29日(日) 10:00～20:00（店舗により変更あり）
URL：http://sega.jp/event/

●9/7～8　おもちゃの吉田（北）、TVパニック蒲田店（東）、エイデンメッツ大曽根店（中）、古本市場宝塚店（西）、古本市場都向川店（九）　●9/14～15　TSUTAYAサーモンパーク（北）、Piw本厚木店（東）、上新電機 キッズランド大須店（中）、ワンダーパニック池田店（西）、ベスト電器 熊本本店（九）　●9/21～22　TSUTAYA上江別店（北）、ノジマ鶴瀬店（東）、マジカルガーデン鈴鹿店（中）、ゲームアーク21北大路ビブレ店（西）、アーク21戸畑サティ店（九）　●9/28～29　GEO函館昭和店（北）、ヤマダ電機 テックランド南行徳店（東）、マジカルガーデン豊川店（中）、古本市場東加古川店（西）、古本市場諸谷店（九）

※北は北海道地区、東は関東地区、中は中部地区、西は関西地区、九は九州地区の略です。

TOPIC 暴力表現などで年齢別に区分 ゲームソフトにレーティング導入

ゲームソフトにもレーティング制度が導入される——。昨今、ゲームマシンの性能が飛躍的に向上するとともに、"ゲームの暴力表現による社会影響"が、一部マスコミなどで話題になってきたが、このたびコンピュータエンタテインメントレーティング機構（CERO）が設立され、4段階による年齢の区分けが行われるようになった。これまでは、CESAなどが、"注意喚起マーク"をソフトに貼ることで、ユーザーの注意を促してきたのだが、より細かい形での情報提示が行われることになる。具体的には、表現の種類と度合に応じてソフトを審査、年齢区マークを所定の場所に貼る。

「いままでは、"全年齢"か"発売禁止"かというふた通りの区分けしかなかったのですが、今回4段階に分けることで、より幅広い表現が可能になると判断しています。ハードメーカーのご協力により、基本的に全ソフトを審査対象にするつもりです。審査は10月から開始するのですが、早ければ年末からレーティングを反映したソフトが市場に出回るのではないでしょうか」（理事/渡邉和也氏）とのことだ。

年齢区分

- 全年齢対応
- 12歳以上適合
- 15歳以上適合
- 18歳以上適合
- 発売禁止

EVENT SUMMER SPECIAL 夏休はXbox関連のイベントが花盛り!! プレゼント付き

夏休みともなれば、花盛りなのがイベント。というわけで、今回は特別企画として、夏休みのXbox関連のイベントを総ざらい！　しかも、プレゼント付きなのです。とくに、Xbox Beach Terraceのバスタオル＆ビーチマットは、会場だけで販売されていた超レアグッズなのだ。

8/4 クルマのイベントで『segaGT2002』が出展

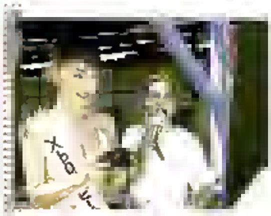
代々木公園にて行われたラリーのイベント、"SPIRITS OF THE RALLY 2002 in Summer"に『segaGT 2002』と『グランドヒート』がプレイ可能な状態で出展。訪れたクルマファンも多数ゲームをプレイし、そのリアルな映像に興味を引かれたようだったぞ。



ステッカーを10名に！

8/11 Xbox Beach Terraceにて 八幡えつこさんが一日店長になったぞ！

神奈川県・江ノ島にて夏季限定で出展されていた、"Xbox Beach Terrace"に人気タレントの八幡えつこさんが一日店長として登場。「今日は一日楽しかったです。私のまわりの人にもだんぜんXboxを薦めたいです」とのコメントを寄せてくれた。



←『MAXIMUM CHASE』をプレイ。ゲーム好きらしく見事な腕前を披露。



サイン入りバスタオル＆ビーチマットをセットで3名に！

8/13～14 ビリヤードのイベントに『ブレイクナイン』が！

人気プロが集まってのビリヤード大会"DREAM MATCH 2002"の会場にアスクの『ワールドトーナメント ブレイクナイン』が出展。ホンモノと見まごうばかりのデキに来場者も目を丸くしていたぞ。

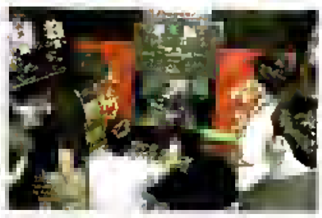


ソフトを2名に！

←ビリヤードファンもビックリの出来ばえ。

8/18 最新のXboxタイトル体験会

秋葉原のラオックス ザ・コンピュータGAME館にて、『ブリンクス』、『Jockey's Road』など、最新のXboxソフトが体験できるイベントが開催。なかでも注目は『鉄騎』。巨大コントローラーを試そうと、たくさんのファンが詰め掛けたのだ。



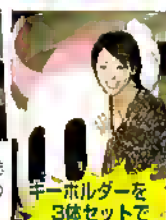
8/19 『エッグマニア』メディア予選大会開催！

『エッグマニア』全国大会の一環としてメディア予選大会が開催。ゲストに真鍋かをりさんが来るとあって、勇んで出場した我がファミ通Xbox編集部だが、無残にも1回戦で敗退。今後の大会の詳細は以下HPへ。

http://www.kemcoegg.com



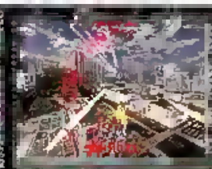
↑真鍋さんファンの本誌えんどう（左）は緊張のためか、あえなく敗退。



キーホルダーを3体セットで2名に！

プレゼントあて先は……
〒154-8528（株）エンターブレイン ファミ通Xbox「EXPRESS」係
※締切は9月28日（土）当日消印有効。当選者の発表はファミ通Xbox12月号にて。希望する賞品名を明記するのをお忘れなく。

Xboxソフト売上ランキング TOP10



期待の新作「叢」と「CRAZY TAXI 3」が発売1ヵ月で好調な売上を記録。Xboxにも明るい夏が来た!?

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累積販売本数
1	—	叢 -MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	7月25日	44,887本	44,887本
2	—	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	7月25日	20,502本	20,502本
3	2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2月22日	8,530本	155,728本
4	3	HALO	マイクロソフト	4月25日	4,060本	65,693本
5	10	幻魔 鬼武者	カプコン	2月22日	1,666本	42,486本
6	4	ラリースポーツ・チャレンジ	マイクロソフト	6月13日	1,595本	13,476本
7	9	ガンヴァルキリー	セガ	3月21日	1,538本	26,183本
8	1	ファントムクラッシュ	元気	6月20日	1,376本	13,041本
9	—	THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言	コナミ	7月11日	1,269本	2,237本
10	—	式神の城	メディアクエスト	3月14日	771本	27,837本

集計期間：7月15日～8月18日
※このランキングはP105に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上ベスト5

1週目Best5 集計期間：7月15日～7月21日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2,035
2	HALO	マイクロソフト	1,825
3	ファントムクラッシュ	元気	608
4	幻魔 鬼武者	カプコン	528
5	THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言	コナミ	532

2週目Best5 集計期間：7月22日～7月28日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	叢 -MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	31,579
2	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	12,516
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2,015
4	HALO	マイクロソフト	540
5	幻魔 鬼武者	カプコン	473

3週目Best5 集計期間：7月29日～8月4日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	叢 -MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	7,299
2	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	3,634
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,553
4	HALO	マイクロソフト	475
5	ガンヴァルキリー	セガ	402

4週目Best5 集計期間：8月5日～8月11日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	叢 -MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	3,278
2	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	2,865
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,351
4	HALO	マイクロソフト	590
5	ラリースポーツ・チャレンジ	マイクロソフト	393

5週目Best5 集計期間：8月12日～8月18日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	叢 -MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	2,731
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,576
3	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	1,487
4	HALO	マイクロソフト	630
5	ガンヴァルキリー	セガ	257

ハード販売台数

- 7月15日～7月21日 2958台
- 7月22日～7月28日 6047台
- 7月29日～8月 4日 3826台
- 8月 5日～8月11日 3692台
- 8月12日～8月18日 2579台

推定実売台数(7/15～8/18) 19102台

推定累計販売台数 ▶▶▶ 261803台

Xbox読者期待のランキング TOP10

1位「DOAX」の支持率は過去最高の数字。ファンの琴線に触れた格好だ。はたしてどこまで伸びるのか？　以下、前回とまったく同じ顔ぶれとなっている。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	今秋	58.2
2	2	NINJA GAIDEN	テクモ	2003年	39.9
3	4	ソウルキャリバー2	ナムコ	2003年3月	35.2
4	3	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年	30.6
5	5	紅の海 Crimson Sea	コーエー	今秋	34.7
6	5	ディノクライシス3 (仮題)	カプコン	未定	28.6
7	10	真・三國無双2	コーエー	9月26日	27.7
8	7	メタルギアソリッド2 サブスタンス	コナミ	今冬	27.2
8	9	真・女神転生 NINE	アトラス	2002年	27.2
10	8	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	2002年	22.5

※本誌9月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：7月30日～8月10日）
支持率の数字はパーセントです

XboxランキングUSA TOP10

「2」が発表された「HALO」が1位に帰り咲き。それにしても根強い人気だ。気になるのは3位に躍進した「BRUCE LEE」。伝説のカンフースターはXboxでも健在?

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名
1	2	HALO (HALO)	MICROSOFT (マイクロソフト)
2	—	NCAA FOOTBALL 2003	ELECTRONIC ARTS
3	10	BRUCE LEE : QUEST OF DRAGON	UNIVERSAL INTERACTIVE
4	1	The Elder Scrolls Ⅲ : MORROWIND	BETHESDA SOFTWORKS
5	3	SPIDER-MAN: THE MOVIE	ACTIVISION
6	4	OUTLAW GOLF	VIVENDI UNIVERSAL
7	5	HUNTER: THE RECKONING	INTERPLAY PRODUCTIONS
8	6	TEST DRIVE	INFOGRAMES
9	9	007 : Agent Under Fire	ELECTRONIC ARTS
10	—	PROJECT GOTHAM RACING (Project Gotham:World Street Racer)	MICROSOFT (マイクロソフト)

●協力 The NPD Group,TRSTS Report
※日本版が発売されているタイトルは、カッコ内に日本版タイトルおよびメーカー名を表記しています。集計期間：7月

9月12日～9月26日



発売日

作品

批評家

相沢浩仁



8月8日にニューヨークで開催されたXboxのプレス向けイベントに参加。「HALO 2」と「Project Gotham 2」の映像は撮影不可だったけれど、超期待が持てる内容でしたよ!! XboxLiveは導入も簡単で快適そう。また怪しいゲームショップでは、DC用MP3ソフトも発見。本誌編集長。

田川ラメ夫



編集者、ライターを経て現在は仕事のあとの日本酒がやめられないサラリーマン。この夏は1度も海に行けなかったので、せめてプール通いで残暑に立ち向かおうとするも、昨年購入した海水パンツがもう小さくて穿けなくなってしまいました。プールがさきか減量がさきか?(涙)

麻布アルノ



最近はBoom Boom Satellitesのニューアルバム「PHOTON」とKagamiのシングル「Romantic Time Slip」を聴いてます。両方とも最高。まだ聴いてない諸君、購入しよう! ついででいいからDVDビデオマガジン「GameWaveDVD」vol.24もぜひ買ってね!

戸塚伎一



非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。いちおう(笑)ゲーム業界人でもあるマンガ家・田中圭一氏の新作単行本が発売されて大満足。勢いに乗って「ドクター秩父山」「昆虫物語ピースケの冒険」などの名著を読み返し、しばし放心。やっぱこのヒト、天才です……。

9月12日 segaGT 2002



セガ
レース
6800円

ドリームキャスト版「segaGT」が発売されてから約3年。ついにXbox版「segaGT2002」が登場。本格的なレースを楽しむモードのほか、往年の名車が多数登場する"クロニクルモード"が秀逸。

相沢浩仁：一部のグラフィックや「Gotham」同様の操作方法が選べないなど(近いものは選べる)細かな不満が残る。しかしゲームとして見た場合、ついつい何度でもトライしてしまうおもしろさ。けっこう豊富な車種、30年まえのクルマでも挑めるロマン。本当に長く楽しめるレースゲームとしてオススメ。

田川ラメ夫：懐かしいあの名車から、いま話題のあの新車が、実写さながらの映像でブイブイいわせてます、という印象。ゲーム中に登場するクルマの微妙な挙動やエンジン音など、研究したあとがアリアリです。チューニングにおもしろさを見出せれば+1点で。クロニクルモードはナイスアイデアだね。

麻布アルノ：とても丁寧に制作されたカーライフシミュレーター。ドリームキャスト版と比較すると、全体的にかなりグレードアップしている。各車のグラフィックが本物に限りなく近い。往年の名車が多く登場するのはうれしい。自分のレースのリプレイ映像から写真が撮れるなど、多彩な遊びの要素が満載なのも◎。

戸塚伎一：CGの衝撃は「ラリースポーツ」ほどではないものの"その土地を走っている感"はバッチリ。お気に入りの車種のエンジン音を耳にノンビリ運転するタイプのゲームなので、過剰演出されたスピード感に酔いしれつつ操作テクの限界に挑みたいバーチャドライバー諸氏は見送りの方向で。

TOTAL POINT 31 POINT

9月12日 鉄騎



カプコン
操縦
19800円

専用の巨大コントローラーをフルに駆使して、人型戦術兵器VT(バーティカルタンク)を操縦する。巨大な半人工島、海市島で起きた内乱を鎮圧するため、VTに搭乗して戦場へと出撃していくのだ。

相沢浩仁：たぶん本当に採算度外視で、ボタンが光ったりまでする巨大なコントローラーを使うバカバカしさ、それに見合ったゲーム内容とこだわり。驚きが少なくなった昨今の家庭用ゲームに与えた衝撃は歴史的価値があると言っても過言ではない。緊張しつつも、意外に早く操作にも慣れられそう。

田川ラメ夫：専用コントローラーで遊ばなかったら－3点ですな(笑)。秒単位で自分の操作がうまくなってることに気付く絶妙なバランスといい、どんどん突き詰めていきたくなる奥深さにノックアウト。確かに自分がVTに乗ってるような感覚がある。それほどの緊張感と完成度。容赦なしの1本。

麻布アルノ：このゲームは、はっきり言って、狂っている(笑)。入力装置いっぱいの、あの巨大な専用コントローラーも、マジでクレイジー! いや、でも、まじめにいうと、言葉で語り切れないすばらしい体験だワ、鉄騎って。VTの操縦の楽しさはハンパじゃない! ひとつの夢の玩具を誕生させたカプコンに拍手を!

戸塚伎一：これはもう、Xboxの性能がどうとか3Dゲームとしてこうとかいった次元を越えた、一流の玩具です。実年齢だけむだに上がり、空想力が低下しきった"お子様"は四の五の言わずプレイでしょう。あえて等身大の意見を言うならば、モニター越しの戦場のザラついた空気感にシビれました。

TOTAL POINT 37 POINT

9月19日 MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes



カプコン
格闘アクション
6800円

ゲームセンターで好評を博した名作がXboxに登場。カプコンの人気キャラクターとアメリカのマーヴルコミックの人気キャラクターが各28体、計なんと56体も登場する。チームバトルの最高峰作品だ!

相沢浩仁：おまけ部分を除いて基本的にはドリームキャスト版とまったく同じ。だが、2D格闘アクションとして完成されたシステムと膨大なボリュームは、いま遊んでもまったく遜色がなく、とても楽しい。贅沢を言わせてもらえば、低価格でのXboxLive版のシリーズ化と完全な新作も期待したい。

田川ラメ夫：てんこ盛り状態。とりあえずコレ買っちゃえばお腹いっぱい格闘ゲームを堪能できるぞ、みたいな網羅感があります。コントローラーでの操作にやや違和感アリだけど、それは慣れの問題か。格闘ビギナーにこそベストマッチな1本じゃないかと存じます。格闘マニアだったら5+1点かな?

麻布アルノ：とにかくXboxで最高のクオリティーの2次元格闘ゲームで遊ぶことができてハッピー。56体にものぼる登場キャラクターの数は感動的だと思う。3対3のタッグチームバトルのシステムがしっかりしていて気持ちよくプレイできる。が、Xbox版ならではのオリジナル要素がやはり足りないと思うのだ。

戸塚伎一：よくも悪くもお祭り性が強い内容だけに、好みがはっきり分かれるところ。操作系の敷居の低さという点では極めて初心者向けといえるでしょう。個人的にはマーヴルキャラの不定形生物的アニメーションが素敵なぶん、カプコンキャラのオタクセンス丸出しのアクションが鼻につきました。

TOTAL POINT 32 POINT

9月26日
Braveknight ～リーヴェラント英雄伝～



パンサーソフトウェア
恋愛育成シミュレーション
6800円

主人公は，見習いから昇格したばかりの下級騎士。偶然出会った主君の姫に一目惚れしてしまったことから始まる物語。主人公を成長させ，14人+αのヒロインたちとの恋を成就させるのだ。

恋愛シミュレーションとしてはちょっと懐かしさも感じる手堅いオーソドックスな作り。シミュレーションといっても難しすぎる部分はなく、気軽に声優によるフルボイスとグラフィックに集中して楽しむことができる。女のコたちのプロフィールがだんだんと埋まっていくのは楽しい。

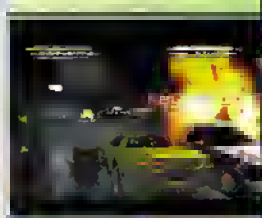
出会う女性も多く、イベントのバリエーションが豊かなのはナイス。キャラによってグラフィックと声にズレを感じることもあるが，許せる範囲か。選択した行動に費やされる日数が把握しづらいのと、'どっかで見たことのあるゲームっぽさ'が拭えないのが、もったいないテスな。

騎士の日常生活って忙しいよね。任務に交流にデートに。騎士としての称号をアップさせることを目指したりして、女の子たちとのデートを楽しんだりして、または必要なときに休んだりして、時間がたつのはけっこう速い。女の子たちは魅力的だし。騎士兼ラヴァーを目指したい人，どうぞ!

初対面の相手に好印象を持たれやすい主人公の生活SLGとして無難にまとまってはいます。類型的なゲーム展開の中にもハッとするイベントや台詞がたまにあるので、ジャンル特有のノリと絵柄に馴染めれば。それにしても，女の子の身分差がひと目でわかる情報表示画面って，何だか凄いですね。

28POINT

9月26日
MAXIMUM CHASE



マイクロソフト
カーアクション
6800円

追われる敵から逃げる"チェイスモード"と敵の追撃に銃で応戦する"ガンファイトモード"。そのあいだをつなぎストーリーを描くムービーシーン。映画のように展開するカーアクションゲームだ。

最初の面はストーリーの展開上逃げるだけでゲームとしての楽しい"ご褒美"が存在しないが，ゲーム性としての本領はひと通りのエンディングを迎えてからの膨大な隠しステージ。カーチェイス映画をゲームにしたら？ という視点においても，高水準のグラフィックが楽しませてくれる。

こりゃ斬新。カーアクション映画さながらのチェイスっぷりに大興奮！ 車体をぶつけて相手のクルマを障害物に誘導→燃発→炎上が楽しいナリ。シューティングがちょっと難しげなのが残念だが、海外ドラマなムービーがゲームにフィットしてるし、果てしなく追いかけられたい気分です。

新世代『チェイスHQ』だね、これ。ハリウッド映画のようなカーチェイスをとことん楽しめる本ソフトのチェイスモードはホントにおもしろい。しかしガンシューティングであるガンファイトのモードは比較的に退屈。そしてCGと実写を合成したムービーは技術的にバッチリだが出演者の演技が無味乾燥。

これほど作り手の狙いがダイレクトに伝わってくる作品も珍しいです。単純明快な操作系と，程々に自由が利くフィールド構成は「クレイジータクシー」とは違った方向性のドラマを生み出します。工場面で追突したクレーンがズズズと動いたとき、このゲームは信じられると思いました(笑)。

31POINT

BEST PICKS OF THIS MONTH
今月はこれを買え

「鉄騎」は、家庭の事情が許す人はみ～んな買え!! って感じ(笑)。Xbox Live版も出るし，腕を磨いておくのだ。『segaGT』も本当におもしろくなった。気分はもう『サーキットの狼』。20回以上も最初からやり直してしまいましたよ、ホント。

「鉄騎」は話題性、ゲーム内容ともにピカイチですな。迷わず買えよ,買えばわかるさ、ぐらいの勢いで(笑)。ちなみにオレがメカフェチ＆ロボットマニアだったら満点つけてました。あとは道路交通法違反っぷりが痛快な「マキシマム～」もグッドですヨ。

今月は部屋を片付けといて「鉄騎」を購入しよう！ Xboxでしか遊べないこの狂った作品(笑)は現在オリジナルモノにあまり挑戦しないゲーム業界全体に刺激するぞ！ さすがカプコン！ あとはその他の今月発売の作品もみんな良質なので、お好みで選ぼう。

Xboxを「ひとつ上のゲーム機」として感じたければ迷わず『鉄騎』。それ以外の作品も各ジャンルのファンを十分満足させる水準のものばかりです。とくに『Brave knight』は、メタレベルでの知識を総動員しながらのプレイがオツ。

そのほかに発売されるゲーム

真・三國無双2



三国志を題材に、三國時代の猛将たちが，群がる敵兵たちをつぎつぎとなぎ倒していく爽快アクションのXbox版が登場。プレイヤーは，武将たちの中からひとりを選び、連続技や周囲の敵を一撃で葬ることができる"無双乱舞"を駆使して敵兵や武将を倒しながら，各ミッションのさまざまな目的を達成するのだ。Xbox版オリジナル要素も用意されている。そのひとつが、護衛兵を"一般兵'，'南蛮兵'，'女蛮兵'，"黄巾兵'，'女兵'の5種類から選択可能になったこと。また無双モード，フリーモードのひとりプレイ，ふたりプレイのどちらでも，プレイヤーが選択していない武将をひとり，護衛兵として選択することが可能になったのだ。さらに，Xbox版オリジナルカラーの武将でプレイできるようになった。難易度'難しい'で無双モードをクリアーすると，さらに難関な'超難しい'が選択できるのだ。もちろんハードディスク対応でロード時間の短縮はもちろん，最大で99ヵ所までセーブ可能になり，字幕＆音声の日本語・英語選択もできるようになっている。ドルビーデジタル5.1ch対応で、音響効果も充実。

■コーエー ■9月26日発売
■タクティカルアクション ■6800円

SOFTWARE IMPRESSION
編集部員一押し

2002 FIFA ワールドカップ

FIFAワールドカップのあの感動から2ヵ月が過ぎ，4年後のワールドカップまで各国ともに通常のシーズンへと移行している。日本選手も三都主や中村が欧州へ移籍するなど，世界に羽ばたいている。ベッカムファンになった女性が，プレミアムリーグ観戦ツアーへと旅立つ。世界中が注目する大会のあとは、お祭り後のお寺のようになんだかさびしさが残るが，いまサッカー界は熱いのだ。落ち込んでいたJリーグも観客数を伸ばし，衛星放送では各国の日本選手出場試合を放送する。世界の選手を身近に感じながら，またこのゲームを遊べば，おもしろさも倍増だ。さて，つぎの試合は……？

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■発売中(5月2日)
■スポーツ ■5800円



コブラ小林



昔は国立競技場でバイトもしました。J開幕まえからホンダや日産を応援してました。最近はなかなかスタジアムに行けないので、もっぱらテレビの前。お客の入った試合は盛り上がるよね。

※9月26日発売予定だったコナミの「永世名人Ⅵ」は、発売中止になりました。

パイオニアのサラウンドヘッドホンにXboxモデルが登場!!

発売以来、好評なパイオニアのデジタルコードレスサラウンドヘッドホン"SE-DIR1000C"。通常6本のスピーカーを部屋に設置して再生する5.1chサラウンドを、ドルビーヘッドホンの搭載によって、ヘッドホンだけで再生することができるのだ。そのXboxカラー版の発売が決定した。



ヘッドホンだけでサラウンドを再現 こんなすごい商品なのだ!!



黒い筐体がXboxにマッチ、シルバーで淡く浮き上がるXboxのロゴがデザインされたデジタルコードレスサラウンドヘッドホン。5.1chサラウンドを標準装備するXboxだからこそ、音響にも気を配りたい。

ドルビーヘッドホンでは、仮想的なルームシミュレーションを行い、その音響特性を左右のヘッドホン信号に分けて再生している。たとえば左チャンネルの音を、その響き成分や部屋からの反射音成分を左右のヘッドホンに合成して出力。これによってスピーカーで聞く場合と同じように、このSE-XB1なら左右の耳で聞くことで、前方に音源があるように感じられるぞ。

これまで5.1chサラウンドを自宅に導入したくても、周囲の環境などから導入できなかった人でも楽しめる。まさに、Xboxゲームの世界を広げてくれる商品なのだ。

開発者によるSE-XB1開発秘話

この商品が生まれた経緯ですが、まずひとつは、Xboxの登場によって生まれました。Xboxが、ゲーム業界初の"ドルビーデジタル5.1chリアルタイムエンコーダー"を搭載したゲーム機だからです。ふたつ目が、サラウンド感の驚きですね。SE-DIR1000Cは、DVDなどを使用したホームシアター用に開発していたものです。それをゲーム用にどうかと思い試してみたところ、その定位感に驚愕したんです。ゲームの場合、入力されている信号がシンプルだけに、定位感を感じやすいですね。

開発では、音質の作り込みの苦労がありました。ホームシアター用に作った音質が果たしてゲーム用に通用するのか不安でした。マイクロソフト社のご協力もあり、ゲームサウンドクリエーターの方々にアドバイスを受けながら音質を作成することができ、それをDVDなどで聞いてみると、元々のものより更に迫力・臨場感が出たんです。これは、クリエーターの方々から歓迎していただけました。クリエーターの方々にこのヘッドホンを試聴していただいたときに、「初めて自分たちが作り上げた音が簡便に一般ユーザーに評価されるツールが出現した」と歓迎していただけたことが印象的でした。

いままでゲームの音作りをする際に、作った音の検証を行えるような環境がなかなか準備できなかったからですね。このヘッドホンがあれば、音質もいいし、サラウンド感もいいため、ゲームの音作りをする際に非常に役立つと思います。

東北パイオニア スピーカー事業部 第4技術部 部長
澤田嘉夫 SAWADA YOSHIO



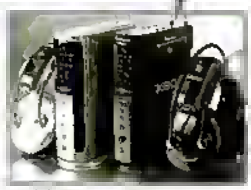


ドルビーヘッドホン搭載 デジタルコードレスサラウンドヘッドホン

9月下旬発売のXbox版デジタルコードレスサラウンドヘッドホン"SE-XB1"。SE-XB1は、全国のXbox取扱店のゲームコーナーで販売するぞ。初回ロット限定特典として、Xbox拡張AVパックが同梱プレゼントされるのだ。

「パイオニアブランドのSE-DIR1000Cを発売させていただきましたが、予想以上のご注文をいただき、増産をかけておりますが、なかなか追いついておりません。SE-XB1についても、現時点でそれを上回る予約のご注文をいただいており、品薄が予想されます。どうか早めに販売店様でご予約いただければと思います。ご迷惑をおかけし申し訳ありません」(パイオニアホームエンタテインメントカンパニー　ニュービジネス営業部部長 小滝洋一氏談)。





↑大好評のため品薄のSE-DIR1000Cと9月下旬発売のSE-XB1。どちらも確実にゲットするなら、予約は必須なのだ。

DIGITAL CORDLESS SURROUND HEADPHONE
SE-XB1
オープン価格

主な仕様
【ヘッドホン部】形式:オープンエアーダイナミック●重量:約360グラム(電池含まず)●電源:DC2.4V(充電式ニッケル水素電池×2)または、DC3V(単3乾電池×2)●連続使用時間:約20時間(付属充電式ニッケル水素電池フル充電時)
【本体(トランスミッター部)】●入力端子:光デジタル入力(角型)1系統、アナログ入力(RCA端子L/R)1系統●電源:DC12V 1,000mA(付属ACアダプター使用)●外形寸法:87(W)×221(H)×152(D)mm●赤外線到達距離:正面約10m

SE-XB1 モニター募集!!

こんな画期的なデジタルコードレスサラウンドヘッドホン"SE-XB1"。この商品をお試しいただきコメントをお願いするモニター2名を募集します。モニターに選ばれた方には、ゲームをプレイした感想などをお聞きし、ファミ通Xboxなどの誌面で紹介させていただきます。今回のモニターは感想などをお聞きしますので、取材にご協力をいただけるXbox本体および5.1ch対応ソフトを所有する方に限らせていただきます。

応募方法	あて先
官製ハガキに、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、お持ちのゲーム機をお書きになって、右のあて先までお送りください。応募者多数の場合は抽選のうえ決定させていただきます。商品の発送は、10月中旬ごろを予定しております。	〒154-8582 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部 パイオニアヘッドホンモニター係 **締切 9月30日必着**

ANGELIC CONCERT
エンジェリック・コンサート



リズムアクションとアドベンチャーが一体になって話題となったPC作品がXboxに登場。ミュージックアドベンチャーという、まったく新しいジャンルの世界を覗いていこう!

王都のコンクールを目指して 歌と演奏の旅へ出発

A adventure

タイトル	エンジェリック・コンサート		
発売元	サクセス	ジャンル	ミュージックアドベンチャー
発売日	発売日未定	価格	未定
開発	サクセス	制作者	プロデューサー:本岡志乃
ブロック数	未定	システム対応	未定
その他	未定		



STORY

魔法の演奏楽器を操る少年と歌姫見習い 音楽家を目指すふたりの旅の物語

魔法の演奏楽器フォルテールを操る少年カウジー、歌を歌うことが大好きな少女サフィ。ふたりは王都で開かれる歌のコンクールに出場するため、故郷の村を旅立つ。目指すはコンクールでの優勝、そしてプロの音楽家の仲間入りを果たすこと。とはいっても、まだまだふたりは駆け出しの身。途中、立ち寄る町でさまざまな出会いを体験し、ふたりは大きく成長していくのです。



SYSTEM

旅ゆく先々で起こるミュージックアクション

大陸に点在する町を巡って歩くカウジーたちの旅。それぞれの町でキャラクターたちと会話を交わしつつ，発生するミュージックアクションをこなしていく。本作は目的地を目指すステージクリアー型の作品なのだが、分岐も用意されている。プレイのしかたによっては、ヒロインたちとの恋愛、発生するミュージックアクションの内容に変化がある。まずはシステム面をチェックしてみよう。



マップ移動で目的地へ

⬅コンクールに出場するにも，目指す王都への道程は長い。町でのイベントがひとつの区切りとなっていて，テンポよく進行していく。



アドベンチャーモード

どこへ行き誰と話すのか 会話選択で変化する展開

マップ移動から町に入ると，キャラたちと会話を行なうアドベンチャーモードへ。選んだルートによって，登場キャラや発生イベントが変化する。事件が起こると，ミュージックアクションモードへと移るのだ。



⬆幼なじみのサフィと会話。新しい町ではいろんな出会いや出来事が待っている。なかには事件もあったりして，カウジーたちは巻き込まれるハメに。



ヒロインと仲良くなれば イベントCGが発生

⬅特定のヒロインと仲良くなったり，関連ルートを辿るとご褒美ともいうべきイベントCGが見られる。ふだんとは違った彼女たちの姿を目にすることもできるぞ。

フリープレイモード

好きな曲を選んでプレイ

ミュージックアクションモードで発生した曲を，自由に選んでプレイできるモード。純粋にリズムアクションゲームとして楽しめたり，さらなる上達を図って腕を磨いたりすることもできる。本編でステージクリアーをしていなくても，一度プレイした曲なら選択することが可能だ。難しくてクリアーできなかった場合は，ここで練習してみよう。

難しい曲はここで練習



⬅曲目を選んでミュージックアクションへ。お気に入りの曲をくり返し遊ぼう。

ミュージックアクションモード

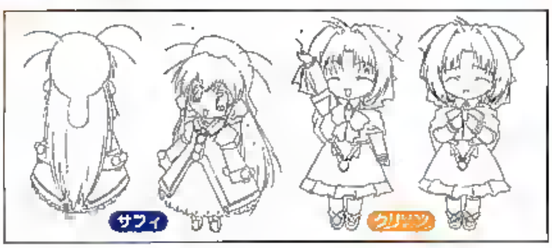


曲のリズムに合わせて タイミングよくボタンを押そう

アドベンチャーモードの合間に発生するリズムアクションゲーム。プレイヤーはカウジーとなって，サフィたちの歌に合わせて伴奏をつけていく。楽譜の記号と同じボタンを，リズムよく押していけばオーケー。うまく最後まで演奏できればステージクリアーとなるのだ。

歌に合わせて動く デフォルメキャラ

ミュージックアクションモードのあいだ，画面中央に表示されるデフォルメされたキャラクター。曲に合わせて動く姿がなんとも愛らしく，視覚的にも楽しませてくれる。



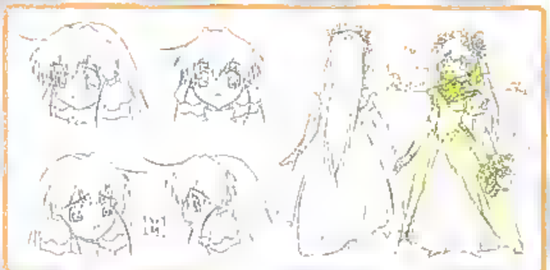




CHARACTER'S

歌姫を目指すヒロインたちをチェック

王都を目指す旅の過程で、カウジーとヒロインの関係を進展させることもゲームの目的のひとつ。ヒロインとなるのは，カウジーと旅をともにする幼なじみの少女サフィに，ライバル(?)や助言を与えてくれる謎の魔法使いなど個性的な4人。うまく仲を進展させていけば，それぞれのエンディングが……。ちなみにピアラは、Xbox版移植にともなって新たに追加されたヒロイン。クリノンの歌の先生で、その熱心さにタジタジになることも。オリジナルストーリーでは、ふたりの駆け引きが楽しみ。







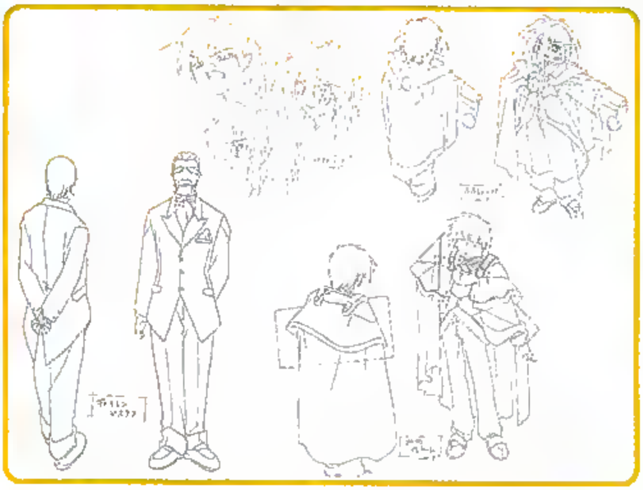
PROFILE
職業：歌姫見習い
誕生日：2月9日
年齢：16歳
身長：154cm
好き：モモーナ
苦手：ヘビ
特技：駄洒落

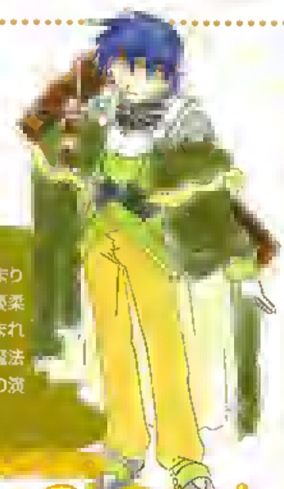
カウジーの幼なじみ。見た目はやさしく清楚な感じで，性格はちょっとマイペース。おかげでときどき，天然なセリフや行動を取ることも。歌を歌うことが大好きで，将来は歌姫になりたいと思っている。彼女の歌声には不思議な力が宿っていて，悪意の込められた魔法を浄化することができるという。ちなみに彼女が好きなモモーナとは，ふわふわしたかわいいペット。

Saphy Sweenie
サフィ＝スィーニー
CV：榎本由佳

旅をともにする仲間たちにも注目

旅の途中でのさまざまな人たちとの巡り合い。困っている人を見過ごせない……もとい頼まれごとを断れないカウジーは，新たな町へ辿りつくたびにやっかいごとに巻き込まれるハメに。逆にそれが功を奏してか，やがて気の合う旅仲間も増えていくことになる。ここでは，たくさん登場するキャラクターの中から，主人公のカウジーをはじめとする，ヒロインたちと関係の深いキャラクターを紹介するぞ。





本編の主人公。あまり自己主張がなく，優柔不断。おかげで頼まれことを断れない。魔法楽器フォルテールの演奏者でもある。

カウジー＝ストファート



Garreson Bistec
ギャレソン＝ビステク

リヴァーレ家の執事で，クリノンが歌う歌の演奏担当。昔取った杵柄か、演奏の腕は一流で，武術の達人でもある。クリノンからは"ジイ"と呼ばれている。

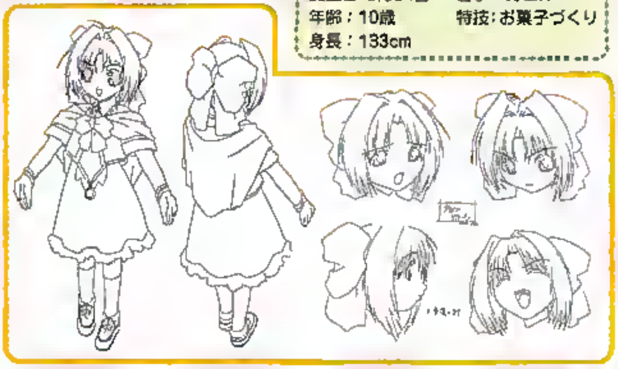



Klinon Rivale
クリノン=リヴァーレ
CV：田村ゆかり

小国の領主リヴァーレ家のひとり娘。意地っ張りで小生意気だが、誰かにかまってもらいたい寂しがり屋な一面もある。料理が好きで、お菓子作りが得意。コンクールに出場するため，"ジイ"ことギャレソンと旅をしている。

PROFILE

職業：歌姫見習い
誕生日：2月24日
年齢：10歳
身長：133cm
好き：お菓子
苦手：カエル
特技：お菓子づくり



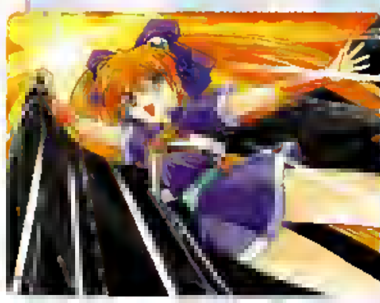


PROFILE

職業：謎の魔法使い
誕生日：8月24日
年齢：18歳
身長：157cm
好き：パルフェお姉ちゃん
苦手：お姉ちゃん
特技：一人芝居／電波受信

Cocona Cute
ココナ=キュート
CV：麻績村まゆ子

カウジーたちの前に不意に現れては，助言を与えてくれる少女。小悪魔的なところがあり，カウジーはよくからかわれている。






Lucifer the Magic Master
魔導師ルシファ

ノーチェの町に"夜だけの時"の呪いをかけた魔導師。外見は幼いが，実際の年齢は不明。人に負の感情を植え付け、苦しむさまを見るのを楽しみとする。

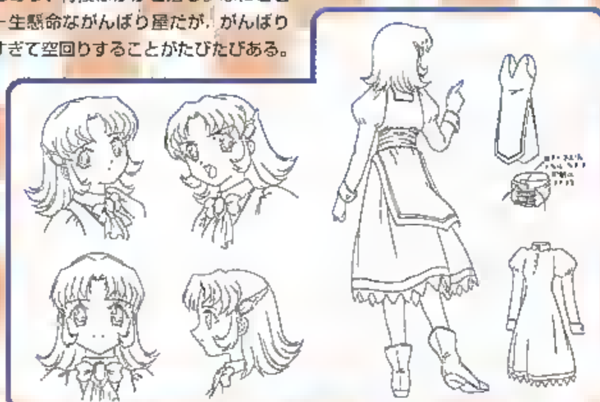


Piarra Thetis
ピアラ=セティス
CV：紀城みゆき

リヴァーレ家に仕える，クリノン専属の音楽教師。魔法と格闘のエキスパートでもあり、特技はかかと落し。なにごとも一生懸命ながんばり屋だが，がんばりすぎて空回りすることがたびたびある。

PROFILE

職業：メイド兼音楽教師
誕生日：6月2日
年齢：19歳
身長：162cm
好き：クリノンお嬢様
苦手：???
特技：かかと落し



緊急速報!! Urgent news flash!!

ドリルとハンマーを

DRIHOO ドリホー

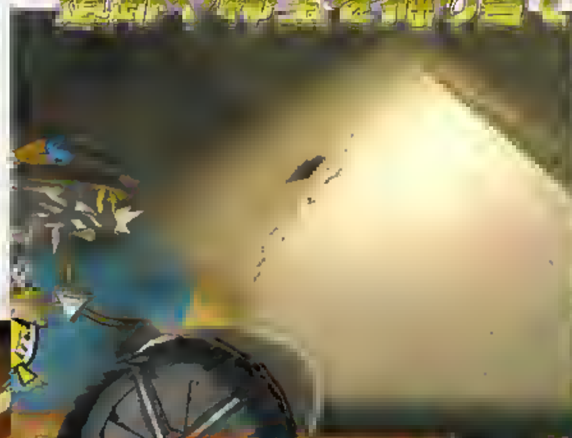
ドリルを手に埋もれた秘宝を探し出せ！　探検ロマンあふれる3D発掘アドベンチャーがXboxに登場！

タイトル	ドリホー		
発売元	ハイウェイスター	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	11月28日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	ハイウェイスター	制作者	企画&ディレクター 森 博樹
ブロック数	ゲームデータ 170ブロック	システム対応	5.1ch
その他			

遥かなる過去の時代、巨大な遺跡群と高度な文明を築いた古代ハトケプト文明。彼らの王・ファラオたちの莫大な遺産が眠るその遺跡は、もはや発見し尽くされたかに思われていた。そんな中、新たなる大遺跡群・カーセィポリスが発見され、発掘屋たちが続々とその地に集まってきた。彼らは種族や経歴に関係なく、身ひとつ・道具ひとつで一攫千金の夢に導かれた野郎たち。この発掘によって、古代ハトケプト文明滅亡の謎が解明されることが期待されている。

いまは亡き古代の文明を発掘する――。『ドリホー』は、そんな考古学にも似たロマンを感じさせるアクションアドベンチャーだ。エジプト文明をモチーフにした文明の遺跡が、広大な地底空間のどこかに埋まっている。プレイヤーは発掘屋のドワーフとなって3Dの地中で自由に穴を掘り、失われた遺跡の発見・探索に挑むのだ！　ドリルを回して掘り進めば、その形状に合わせてリアルタイムに空間が形成されていく。ありそうでなかったこのアイデア、Xboxだからこそ可能になった壮大な3D宝探し、とも言えるかも。

遺跡や秘宝を掘り当てろ！



←ピラミッドの入り口を見つけたところのようだが……これも地底での光景なのだろうか？　この中には何が待ち受けている？



←大量の土砂や固い岩盤が行く手を阻む。とりあえず掘る。



➡実際の発掘作業は地味かつストイックなものだ。黙々と掘る。



←疲れたときは休む！　ひと息ついたら、作業再開だ！



➡遺跡が眠る場所は誰にもわからない。自分を信じて掘れ！



手に中年ドワーフが掘りまくる!



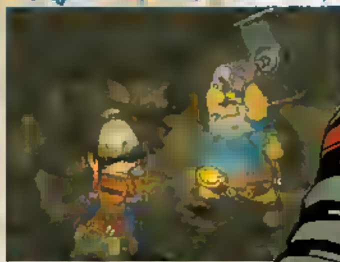
↑力まかせにドリルをふるう姿が男気たっぷり。典型的な"頭より腕力"タイプ。

主人公のダンクは、ドワーフ族の発掘集団オーケンシールドの一員。より正確には、彼らが挑んで"いた"、カーセィポリス発掘プロジェクトのために雇われた用心棒だった。というのも、雇われた当日に落盤事故によってチームが全滅してしまったのだ。辛くも地中からの脱出に成功したダンクは、チームの意志を継ぎ、ひとりで発掘を再開するのだった!

主人公はこのオヤジ

ダンク(DUNK)

傭兵上がりの発掘屋で、何でも力で解決する性格。
ドワーフ族の38歳，好物はもちろんビーブだ。
身長151cm，体重92kg（ビーブっ腹の中年太り）

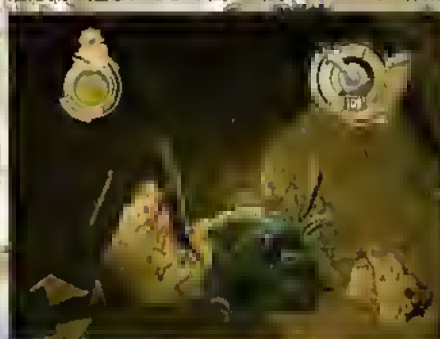


↑見事なビーブっ腹が哀愁を誘うダンク。妙に感情移入してしまう人も、いる?

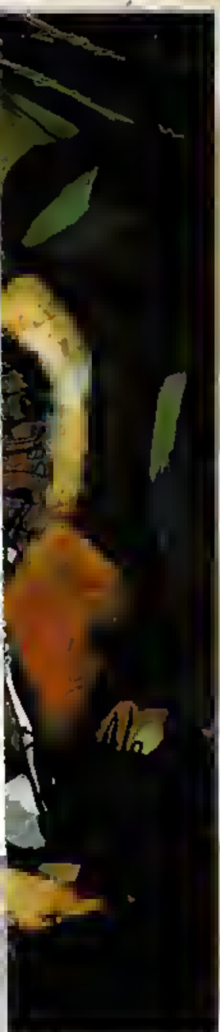


相棒のドリル その名はパイルドライバー

ドワーフの発明である蒸気エンジンを搭載した削岩ドリル。ゲームでは、右トリガを引くことでドリルが回転し、引く強弱によってドリルの出力が変化する。固い地層を掘り進むにはより高い出力が必要だが、そのぶんビーブの消費も早い……というわけだ。このドリルは、カーセィポリスの街で改造してもらい、強化していくことが可能。ドリルが強くなれば、それだけ作業効率もアップするぞ。



←入り組んだ地中の岩盤は、5段階の硬さによって微妙に色が異なる。画面右上のゲージを参考にドリルの出力を調整しよう。もちろん、慣れれば手の感覚のみでオーケ





パワーの源はビーブ

ダンクの燃料であり命(!)。ダンクの腹の中のビーブは穴掘りや戦闘によって刻々と消費され，所持しているビーブ樽からの補充が尽きるとダウンしてしまう。ビーブ残量を見ながら,どこまで進むかを考える必要があるのだ。



←ビーブの残量が減るとダンクの動きが鈍くなる。そんなときは!ゴクっとひと飲み!

遺跡の中ではハンマーが大活躍!

ダンクは、傭兵時代に鍛えたハンマーの腕も一級品（というかこちらが本職?）。遺跡の探索時などにはドリルをハンマーに持ち替えて危険に備えるぞ。ハンマーもドリルと同じく、街で改造強化が可能。また、アイテムを使って一時的に威力を上げたりすることもできるようだ。



↑無骨なダンクにふさわしい、愛用のハンマーだ。



↓→古代遺跡の中では、さまざまな守護者が待ち受けている。ハンマーで一閃!



モンスターを撃破だ!!

地下の世界はスリルとロマンがたくさん！

発掘作業はまず、発掘所で地下への入り口を作るところから始まる。これが、地中で穴を掘り進めるスタート地点になると同時に、帰りの出口にもなるわけだ。入り口を作ったポイントにはテントが設置され、10ヵ所まで並行して発掘を進めることができるぞ。



↑最初の発掘所である"死者の砂漠"。近くにいる同業者に声をかけて、情報を集めるのもいいだろう。



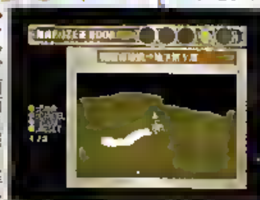
↑集めたヒントや発掘屋としての勘を頼りに、穴掘りのスタート地点を決める。いざ、地中へ！



↑穴掘り開始！　遺跡がありそうな場所を推理し、マップで方向を確認しながら、ひたすら掘り進めるべし！

掘り進んだ穴は記録される！

掘った穴はそのまますべて3Dの空間となり、その中をダンクは自由に移動することができる。穴の形状はすべてハードディスクに記録されるので、コンティニュー時には、その続きから穴を広げていくことができるぞ。



➡マップ画面で掘り進んだ経路を確認できる。



⬅掘り進んでいると、遺跡へ通じる入り口を発見！



ゴブリンから宝を取り返せ！

発掘作業にアクシデントはつきもの。そのひとつが、ゴブリンとの遭遇だ。彼らは背後からこっそり近づき、発掘屋が所持しているアイテムを盗もうとする意地悪い種族。アイテムを盗まれたときは、すばやく追いかけてハンマーで退治しないと、そのままアイテムを持ち去られてしまうぞ。逃げ足の早いゴブリンだけに、ダンクの鈍足では苦戦は必至？



↑穴を掘り進めていると、突然スクランブルな雰囲気に。作業は一時中断だ！

↓逃げ去るゴブリンを追いかけて、盗まれたアイテムを奪還しなければならない。



遺跡の中には何が待つ？

穴を掘り進めて遺跡の入り口を発見したら、愛用武器のハンマーを手に探索開始！　遺跡内はいくつかの部屋ブロックに分かれており、古代から墳墓を守るモンスターや侵入者を拒む数々の罠が待ち受けている。遺跡の最深部には、はたしてどのような秘宝が眠っているのだろうか……？



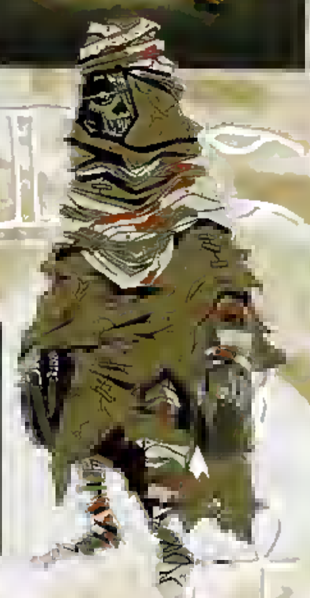
➡遺跡内には、さまざまなトラップが張り巡らされているぞ。



⬅入った部屋にモンスターがいると戦闘が発生。ハンマーのアクションを使い分けて、敵を撃退しよう。



➡祭壇の上に見えるのは金塊の山？　秘宝の中には、古代文明の秘密に迫る"歴史の謎"などもあるようだ。



男のロマンみたいなものを全面に出した探検モノです

――まずは、目的とか主人公とか、すべてが男らしいですよね。
森　はい(笑)。最初に、やはりXboxの表現能力でしかできないものにしたかったんですが、いわゆるキャラクターのポリゴン数だとか、そういうものではないところに画面の表示能力を活かしたいと思ったんです。そこから、3D空間で穴を掘るというコンセプトができました。もうひとつは、私がエジプト文明や古代文明といったものが好きだったので、男のロマンみたいなもの(笑)を全面に出した探検モノがやってみたいな、と。それも、いわゆるカッコいいキャラクターではなくて、ちょっと親父くさいノリで。せっかく主人公をオヤジにしたので、"ビーブを飲む"など、システムもそういう方向になりました。
――ストーリーは実際のエジプト文明に沿っているんですか？
森　いえ、最初にこちらでイメージしたストーリー展開というものが基本にあって、史実そのままというわけではありません。
――現在の開発状況はどれくらいですか？　あと、とくに苦労された点などがあれば教えてください。
森　いまは、ほぼすべての内容が入って、バランスなどの細かい調整をしているところです。苦労したのは、やはり穴を掘ってトンネルを作っていくという部分でしょうか。画面にどこまで表示させるか、とか。
――本作ならではの楽しみどころについてはどうでしょう？
森　『ドリボー』では、いわゆる派手なものではなくて、黙々と何かをくり返すというようなタイプのゲームを目指しました。決められたルートをたどるのではなく、掘るのも、遺跡を探索するのも自由にできるという部分を楽しんでいただければうれしく思います。
――主人公のダンクは、じつは森さん自身がモデルだったり……？
森　似ている、と言われることはたまにありますが……(苦笑)。



開発者のお話
株式会社ハイウェイスター　企画&ディレクション
森　博樹

街で発掘品を売って強化！

発掘した秘宝やアイテムは、カーセイポリスの街に持ち帰って売りさばくことができる。ここで獲得したゴールドがそのままダンクの経験値となり、レベルアップへとつながっていくのだ。ちなみに、装備品として使える秘宝は売らずに残しておくこともできる。経験値を取るか装備を取るかをプレイヤーが決められるというわけだ。そのほかにも街は、装備の改造やビーブの補充など、発掘の重要な拠点となるぞ。



⬇発掘した秘宝は、街で鑑定してもらうまで具体的な内容がわからないのだ。



愛用の装備を改造しよう！



ダンクの二大装備、削岩用のドリルと戦闘用のハンマーは、街にある工房でより強く改造してもらうことができる。そのためには、改造用のパーツも持ち込まなくてはならないようだ。

古代文明の謎が明かされる？

遺跡の中で発見できる重要アイテム"歴史の謎"。これを街の大図書館に持ち込むと、そこに書かれている内容から、失われた文明の謎が明らかになっていくという。当然、遺跡の位置を探るヒントにもなりそうだが……？





記事担当からひとこと　開発Verでは正直、荒削りな印象も受けたけれど、それさえも"プレイヤーのロマンで補完するための余地"(笑)と解釈したい何かがある本作。大昔のアクションゲームによくあった、"古代文明"とか"○○の謎"とか、そういう未知のものに体ひとつで飛び込んでいく冒険心というか。探険好きな人、いっしょに期待しましょう。(え)



緊急速報!! Urgent news flash!!

ブロックを積んで頂上へ！コミカルなアクションパズル！

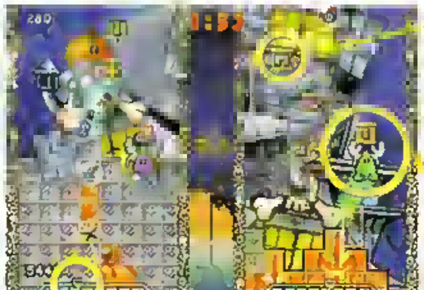
エッグマニア

空から降ってくるブロックをうまくキャッチして、上を目指して積んでいこう。簡単なルールで誰でもサクサク楽しめる、Xbox初の"落ちもの"タイトルですヨ。

タイトル	エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず〜る!!		
発売元	ケムコ	ジャンル	アクションパズル
発売日	10月3日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	ケムコ	制作者	―
ブロック数	未定	システム対応	~2人
その他	未定		

ブロックをうまくキャッチしてすき間なく積み上げていこう！

ルールは単純明快。上から降ってくるいろいろな形のブロックをキャッチして，フィールドにすき間なく積んでいこう。それを足場にして上へ上へと進み、ライバルよりもさきに頂上のゴールへたどり着けば勝ち（またはクリアー）だ。ブロックはジャンプすることで，より早くキャッチすることが可能！ ブロックを空中でキャッチして、ダンクシュートのように勢いよく積み上げていくアクションは，本作ならではの爽快さだぞ。



いろいろな形のブロック

フィールドに積んで足場にするブロック。キャッチしたブロックは左右に回転させることもできるぞ。すき間なく積むのだ。

ジャンプキャッチ！

ジャンプすれば，より早くブロックをキャッチできる。つぎつぎと空中でキャッチし，そのまま使用，なんて芸当も可能！

ぐらぐらに注意！

すき間を作りすぎると，下からせり上がってくる水にその列のブロックが流されてしまう。ぐらぐらメーターの安定度に注意。

すき間を埋め直せ！

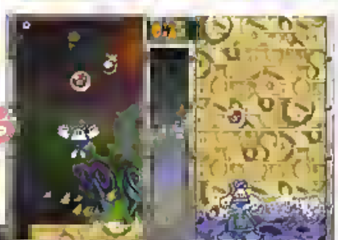
本作はなんと，すでにブロックを積み上げた列に降りることも可能。すき間のあるところに戻って埋めてしまえばひと安心。



遊びかたいろいろ！



↑ブロックを積み上げていく基本モードのほかに，爆弾を投げ合って相手の足場を破壊するおまけモードなども用意されている。





⇐↑ひとりでハイスコアに挑むもよし，ふたりで対戦に燃えるもよし！

ゲームモードを紹介っ！

基本はエッグマニア。おまけモードでは，そのいろいろなバリエーションが楽しめる。

エッグマニア	はんじゅくタマゴ かたゆでタマゴ	基本となるモード。初心者用の全8ステージ。 ライバルをひとりずつ倒し，つぎのステージへ。
おまけモード	バクダン スコア サバイバル カスタム トーナメント	爆弾を投げ合って，相手の足場を破壊する。 ひとりプレイ専用のスコアアタックモード。 だんだん難しくなっていくエンドレスモード。 ラウンド数や難易度など，お好みの設定で。 1対1の対戦で，一度に8人まで参加可能。
あそびかた	れんしゅう	短いステージに挑戦する練習用のモード。

キャラクターはお好みで！

ゲームは下の8キャラの中からひとりを選んでプレイ。キャラによる性能差などはナシ。



Xbox版だけのお楽しみは!?

Xboxのほか，プレイステーション2，ゲームキューブ，ゲームボーイアドバンスと，多数の機種で発売予定の本作。Xbox版ならではの特徴をメーカーに聞いてみたところ，本体内蔵のハードディスクに録音した好きな音楽をBGMにしてプレイできるとのこと。もちろん，映像の美しさやロード時間の短さなど，ハイスペックなXboxならではのメリットもアリ。「エッグマニア」で遊ぶならXbox版でキマリ，かな？

緊急速報!! Urgent news flash!!

日米で大ヒットした傑作シューティング! ゲームセンターからXboxへ移植決定!!

RAIDEN FIGHTERS



ゲームセンターでもいまだにシリーズがロングランを誇る、セイブ開発の正統派縦スクロールシューティングゲームが、ついにXboxで登場するぞ!

タイトル	ライデンファイターズ		
発売元	セイブ開発	ジャンル	シューティング
発売日	未定	価格	未定
開発		制作者	
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch / 1〜2人
その他			

数々のボーナスによるスコア稼ぎがとても熱い!!

このゲームのおもしろさは、圧倒的な火力で敵を掃射していくところにある。適当に連射しているだけでバリバリ倒せて、これだけでも十分気持ちいい。さらにゲーム性を深める要素として、数々の隠しボーナスの存在がある。

たとえば、特定の敵が弾を撃つまでにす速く破壊することで加算される"クイックショット"ボーナス。この方法で撃墜すると、何と10倍の得点が加算されるのだ。これ以外にも、特定の条件を満たせば出現する"フェアリー"や"ミクラス"、10点から10万点まで育てることができる勲章など、得点を上げていく方法が非常に特殊でパズルチックなのだ!



←敵に弾を撃たせるな! 敵の配置を覚えて、撃たれるまえに倒して基本点の10倍をゲット!

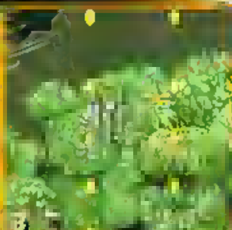
すべての隠しボーナスを見つけることができるか!?



➡初めてプレイする人には，すべての隠しボーナスを網羅するのは大変だろう。

かすって稼げ!

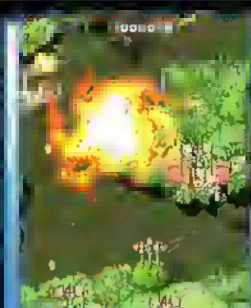
ゲームの緊張感をなお一層高めるのが，かすりボーナスの存在だ。敵弾に自機を近づけてかすらせると火花が飛び散り，そのあいだは得点が大幅に加算される。



←こんな危険極まりない得点稼ぎが，じつはすごく熱いのだ!

あの手この手で撃ちまくれ!!

自機は8種類の中から選択可能で，各機体の攻撃にはそれぞれ特徴がある。メインショットのほかに，4段階までパワーアップするサブウェポンがあり，アイテムによってミサイル系とレーザー系の2種類を選べる。このほかスレイブの援護や，ボムの破壊力を有効に利用して道を切り開け!

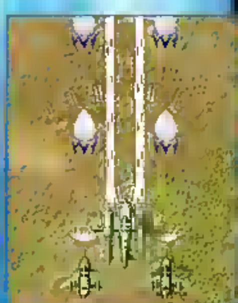


ボム

大ダメージを与えるボム。ボタンの押し具合で，投下してから爆発するまでの距離を調節することも可能。

スレイブ

自機を護衛しながら，敵を攻撃してくれる。フォーメーションは4種類あり，一定量のダメージを受けると壊れる。



溜め撃ち

強力な攻撃が可能な溜め撃ち。使用中のサブウェポンがミサイルかレーザーかで種類も異なる。パワーアップしていればより強力に!

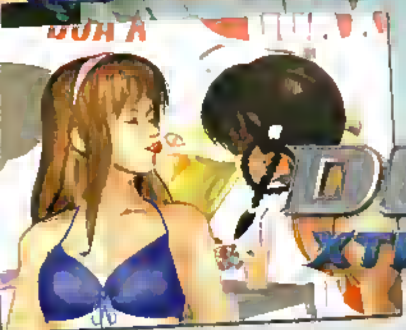




溜め撃ちで強力ショット!!

※画面は開発中のものです。







南国の女神たちがXboxに降臨した!

DEAD OR ALIVE® XTREME BEACH VOLLEYBALL

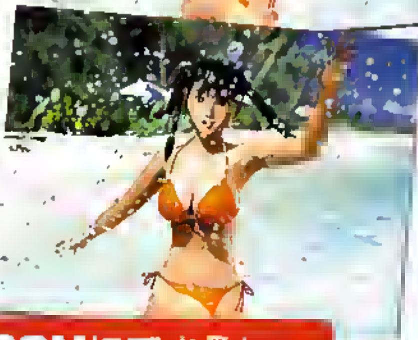
最新情報を一挙にまとめて4ページで大紹介! 美麗なオープニングから開発者インタビューまで読み尽くせ!

タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチ バレーボール		
発売元	テクモ	ジャンル	スポーツ
発売日	2002年秋発売予定	価格	未定
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー 板垣伴信
ブロック数	未定	システム対応	
その他	―		









美麗なムービーを堪能せよ!

以前公開したエレナに引き続き、レイファン、ヒトミのオープニングムービーを紹介しよう。レイファンがヒトミにイチゴを食べさせるというムービーだが、このふたり、ずいぶん仲がよさそう。26ページのインタビューから考えると、プレゼントを受け取ってもらいやすいのかな?

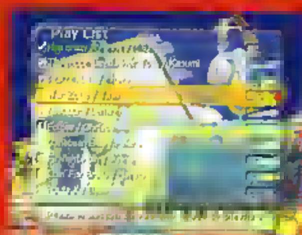
もうひとつは、レイファンがひとりで写るムービーシーンだ。でも、これもヒトミと水の掛け合いをして、はしゃいでいるところらしい。ヒトミ側も早く見たいものだね。このオープニングでは、レイファンの自然な"揺れかた"にも注目してみよう!

また、今回入手した資料によると、ヒトミは第3回DOA3大会で3位入賞していたことが判明したぞ。

好みの音楽をBGMにできる!

ザック島にはラジオステーションも存在。ファンなら周知だろうが、ザックの本職はDJ。収録されている曲は海外の有名アーティストの作品がメインで、トロピカルアイランドにぴったりのものばかりとのことだぞ。

また、Xboxの特徴を生かして、自分の好きなCDから曲を登録し、それをBGMにすることもできる。まさに自分だけの南の島が誕生だね。



↑登録した曲は白で表示される。曲ごとに音量調整できる点もうれしい配慮だ。

アイテムと水着でお好みにドレスアップ!

ザックアイランドには水着やアクセサリーを購入できるショップが存在している。ここで購入したアイテムはキャラクターに自由に着せることができるぞ。購入資金となる通貨"ザック"はバレーの試合で稼ぐことが可能。ほかにも、ザックを入手できるミニゲームも多数用意されているらしい。アイテム集めと着せ替えも「DOAX」の大きな魅力だね。

お気に入りルックに着替えましょ



←「DOA2」のコスチュームにもあったティナのネコミミ。キャラクターごとにお気に入りのアイテムも設定されているようだぞ。



→ほかのキャラクターにアイテムをプレゼントすることもできるのだ。受け取ってもらえれば、試合で息の合った連携がとれるかも。

たっくさんあります! アイテムのごくごく一部を紹介

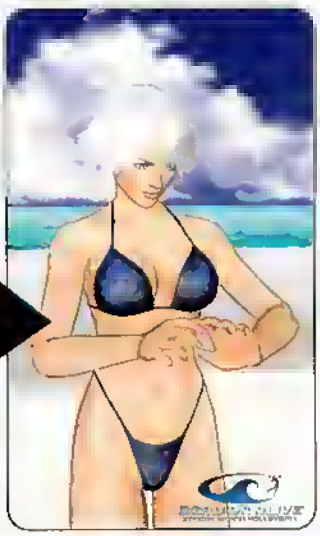
ショップで購入できるアイテムはじつに多種多様。これまでにもお伝えしたとおり、水着だけでも100種類以上! もちろんそれだけではなく、帽子やサンダル、アクセサリー、化粧品など、驚くほどの数が用意されているのだ。さらに、キャラクターごとに所持アイテムは別々だというから、すべてのキャラにすべてのアイテムを持たせるのは大変そう!?



細部も見逃すな!

目立たない部分に装着するアイテムにも注目。サンオイルを塗って時間が経てばこんがり日に焼け。マニキュアを塗ればツメの色が変化。目立たない部分にもしっかり力が入っているのだ。





↑クリスティの指先をよく見てみよう。赤いマニキュアがバッチリ反映されている。

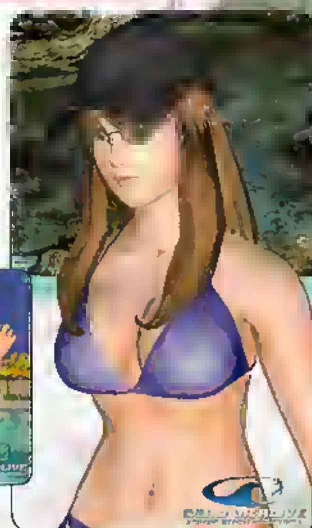
組み合わせ自由自在

これらのアイテムは、部位が異なれば複数を組み合わせることができる。「DOA」シリーズが発売されるたびに話題を呼ぶのがコスチューム。本作では、事実上そのコスチュームを自由にカスタマイズすることが可能なのだ。彼女たちのいろいろな姿を楽しもう。

麦わら+浮き輪



↑浮き輪の乗って水面に揺られるかすみ。まわりの風景から見ると、ここはプールかな。

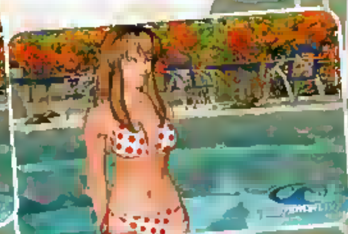


新着水着コレクション ヒトミ編

ヒトミの水着写真を3枚紹介だ。水着が変わるだけでイメージもずいぶん変わるもの。水玉模様が比較的お気に入りの様子だが、もちろんバリエーションはまだまだあるぞ。



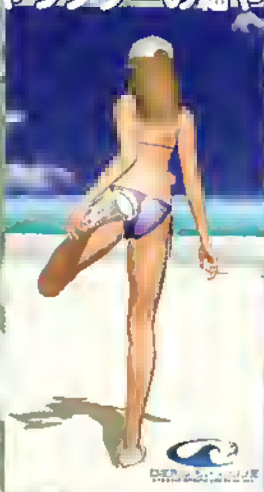




『DOA』シリーズの女性キャラが一同に集結! ビーチの女王を目指せ!

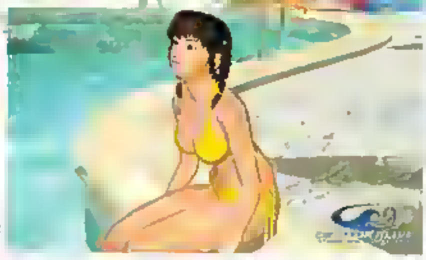
本作に登場するのは、『DOA』シリーズでおなじみの女性格闘家7人に、謎の女性・リサを加えた8人となっている。カジノで莫大な財を成したザックに招待された彼女たちは、ザック所有の"ザック島"で開催されるビーチバレー大会に参加することになるのだ。彼女たちの魅力を引き立たせる、遊びの要素がたくさん詰まった『DOAX』だが、本道であるビーチバレーも本格的な作りになっている。気合いを入れて作られたモーションをじっくりと見てほしい。

キャラクターの細やかなモーションにも注目!

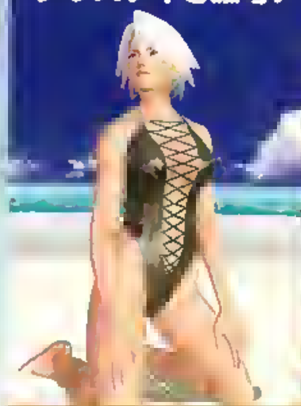


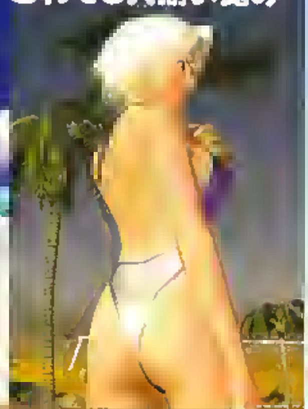
➡モーションはそのキャラクターらしさを重要視して作られているという。ちょっとした仕草にも個性が見える。





クリスティを激写! これで8人揃い踏み







⬅クリスティをついに確認。登場は明言されていないながらも、画面には出ていなかっただけに一安心。

スポーツゲームとしての完成度にも期待大

本道であるビーチバレーの部分にも、惜しみなく力が注がれている。サーブ、トス、スパイクなどの基本動作だけでなく、フェイントなども行えるのだ。試合中の喜怒哀楽のモーションにも要注目。プレイヤーどうしの対戦は可能?

高度な戦術も可能! フェイントで敵を出し抜け!



⬆強烈なスパイクを放とうとしているレイファン。あやねはブロックの準備。



⬆ところがボールはフワッと山なりの軌道を描き、あやねの頭上を越えていく。



⬆後方に落ちたボールに飛びつくあやね。ギリギリ間に合いそうだが状況は厳しい。

プレゼントで仲良くなろう!

——ザックと『DOA2ハード・コア』で登場したプレーリードッグが出てくるようですね。

板垣　やっぱりかわいい動物を出したいじゃないですか。しかもザックが名前までつけたプレーリードッグですから、ファンもそのあとどうなったかも知りたいでしょうしね。

ザックは本職であるDJとしてラジオ局にいるという設定です。いま、ようやく曲を選び終えました。もちろんハードディスクに落とした曲も聴けるようになっていますよ。

プレゼントが仲良くなるための鍵

——最初にプレイヤーキャラを選んでスタートするんですか?

板垣　そうです。キャラになり切って遊ぶ、キャラクターゲームです。

島でビーチバレーをやるわけですが、当然ペアを組まないと試合ができない。でもペアを組みたいキャラに声をかけても断られる場合があります。たとえばかすみからあやねに声をかけて、すんなりペアを組むというのは、いままでのストーリー上ありえないでしょうね(笑)。でもアイテムをプレゼントしたり、声をかけたりすることによって仲良くなっていったりするんですよ。

——アイテムをプレゼントすることができるんですか?

板垣　仲がよくなってくると、水着をプレゼントしたり、されることもあります。でも、たとえばあやねって、どちらかといえばみんなから嫌われていることのほうが多いんですよ(笑)。だからあやねでいろんなキャラにプレゼントするより、みんなから好かれているヒトミでプレイしたほうが受け取ってもらえやすいなんてことがあります。

アイテムにもキャラごとに好みがあって、たとえばスクール水着をプレゼントした場合、かすみはスクール水着はそんなに嫌いじゃないから大丈夫なんですけど、ティナはスクール水着があまり好みじゃなかったりします。するといままで仲良くしてきたのに、仲が悪くなったりします。仲の良さも、双方の意志が関係してきて、たとえこっちが相手を好きになっても、相手の自分に対する気持ちが違う。だからプレゼントをあげても捨てられちゃうなんてこともあります。キャラどうしの仲の良さが重要なポイントになりますね。

ザックアイランドで優雅なバカンスを満喫しよう

まだまだ全貌は見えていないが、本作を特徴づけるふたつのシステムがわかったのでお伝えしよう。

ザック島にはホテルなど、いろいろな施設があり、そこを利用すれば試合以外にも多くのことができるのだ。ザック島ではひとりのキャラクターを選んで行動すること、1ゲームの期間が2週間であることなども判明している。どうやら何度もくり返し遊ぶタイプのゲームみたいだね。

シャッターチャンスを見逃すな!

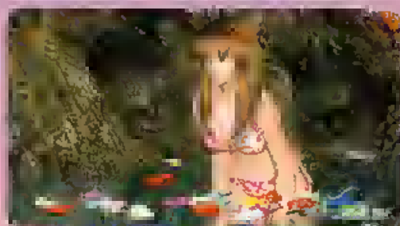


↑冷徹なイメージのエレナも、バカンス中は意外な一面を見せてくれるぞ。

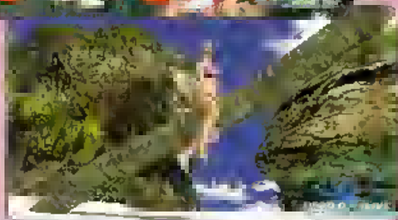
『DOAX』の二大システムが判明!

グラビアシステム

誰もいない場所にひとりで行くと、いろいろなアクションを起こす。それを心ゆくまで鑑賞できるのがこのグラビアシステムだ。命がけの死闘ではないからこそ、彼女たちの素顔を垣間見れるかもしれないね。



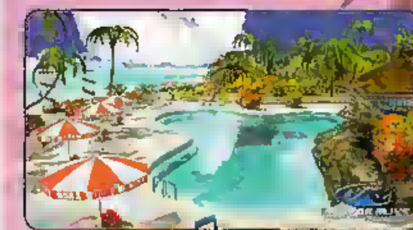
←花の浮かぶプールにて。自然な笑顔が魅力的。



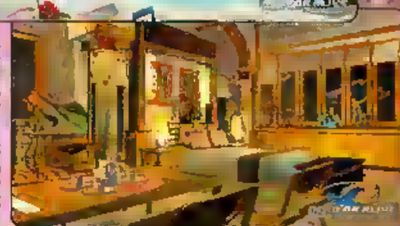
→ヤシの木にも登っちゃう。やはり忍者の性か？

ホテルシステム

ホテルには昼と夜の概念があり、昼にはプールサイドで日焼けをすることができる。夜には室内で特典映像が楽しめるのだ。データの管理や時間を進めるなど、システマチックな部分はここに凝縮されているようだ。



←昼はプールサイドに出てリゾート気分を満喫。



→夜は室内へ移動。部屋は複数から選べるのだ。



俺様も登場!

ザック島にプレーリードッグ出現!

写真のカワイイ小動物、シリーズのファンならピンと来るはず。PS2版『DOA2ハード・コア』で、ザックのストーリーに登場したプレーリードッグ、その名もティナちゃん（ザック命名）なのだ。ザックが島に連れて来たのかな。





↑→ティナはティナでも人にあらず。バース戦で登場したのだ。

――プレゼントは、あげたら仲良くなれるだけなんですか？

板垣　プレゼントは、たとえばあやねからティナに水着をあげたとしますよね。すると、次回にティナでプレイしたときにはティナの持ち物のなかに、その水着がアイテムとして残っているんですよ。

気になるゲームシステムポイントの貯めかたとは？

――仲がいいキャラとペアを組んで試合をすると、連携がよくなるとか？

板垣　ペアを組むときには仲の良さが重要になってきますが、試合中は仲がよかろうが、悪かろうが関係ないです。バレー部分は本当にキャラの仕草がいいですよ。たとえば、スパイクを決めたあとにするちょっとした仕草なんて、スポーツゲームとしてみれば、いらない部分ですよ。でも僕らはそこにこだわっています。

――バレーでお金を稼ぐのですか？

板垣　『プロジェクトゴッサム』のクードスってあるじゃないですか。プレイ中にかっこいい、クールなプレイをすると、あんな感じでポイントが得られるんですよ。『DOA3』のサバイバルモードで稼いだポイントは受け継げるようになっています。

――どのような形でゲーム自体展開するのでしょうか？

板垣　2週間経つか、明日帰るという選択をするとそこでゲームオーバーです。でもこれも実際にプレイしてみて変わる可能性はあります。

ちゃんとムービーもあっていいですよ。オープニングと導入とエンディングの3種類あります。すごいですよ。早く公開したいですね。

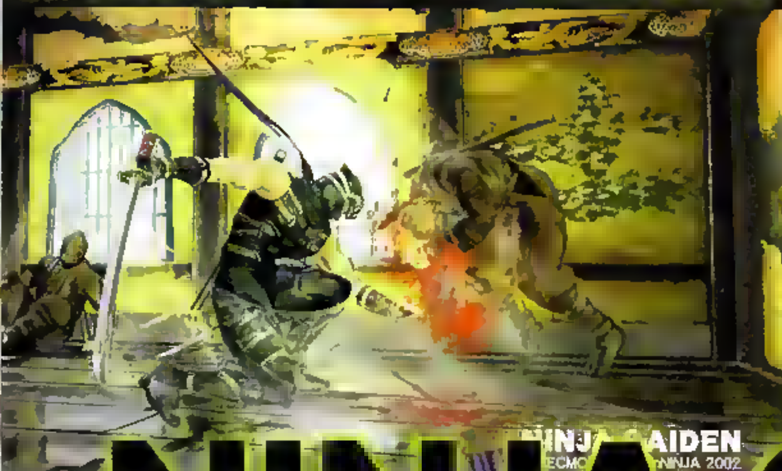
キャラどうしの仲の良さが重要なポイントになりますね。



板垣伴信

言わずと知れたテクモのTeam NINJAのリーダー

新アクション・エネミーを公開！





「DOAX」とともに気になるTeam NINJAタイトルがこの「NINJA GAIDEN」だ。今回はハヤブサの新アクションや新武装、そして新エネミーを中心に紹介だ！

NINJA GAIDEN

今年のE3で衝撃的に発表された「NINJA GAIDEN」の続報をお届けしよう。これまでは"剣と壁を使ったアクション"、程度しか情報がなかったのだが、今回の画面写真からさまざまな要素の片鱗が見えてきた。とくに空中の枝を使った新アクションと爆破手裏剣の存在は、よりゲーム性を深める要素になってくるのは間違いないだろう！

タイトル	ニンジャガイデン		
発売元	テクモ	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	2003年春発売予定	価格	未定
開発	Team NINJA	製作者	プロデューサー 板垣伴信
ブロック数	未定	システム対応	
その他	―		

新アクションが発覚！ ACTION





←壁を走っている状態からジャンプすることもできる。ジャンプ後、再び壁に着地すると壁走りを継続することが可能だという。3D空間を、より立体的に駆け回れそうだ。



→空中に斬り上げた敵をジャンプして追撃する瞬間のショット。格闘ゲームでいう空中コンボみたいなものなのだろうか？



←つねに走り回っている印象の強いハヤブサだが、静かに歩いているシーンもある。抜き身の剣を斜めに下ろしているが、ほかの写真は剣をサヤに入れているものが多い。これはいったい……。



←↑壁から突き出た枝に掴まり、鉄棒のように1回転。遠心力を利用して、より遠くにジャンプできるシステムを採用。アクションだけでなく、枝から出る微細なホコリにも注目。

新アクション・スイングバイ

剣と壁を使ったアクション、これがベースとなった「忍者龍剣伝」の特徴だった。もちろん正当な続編として、それらの要素は踏襲されるのは、すでにお伝えしたとおりだ。だが、さすがはTeam NINJA。安直な続編に終わらせない、さまざまな新要素が数多く盛り込まれているようだぞ。

WEAPONS 必殺 爆破手裏剣!!



←もちろんふつうの手裏剣も高威力。3体の異形の敵に囲まれているがジャンプからの手裏剣で対処。敵のスネから下がないが、どうして?



←↓爆発する手裏剣が登場する。その威力は爆発に巻き込まれている敵忍者を見れば一目瞭然というもの。爆発エフェクトが屏風に反射している点も注目。



敵を爆発に巻き込め!

もちろん蹴り技も健在!



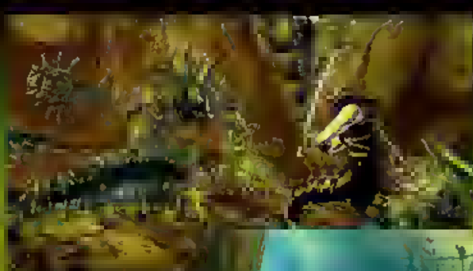
➡体術にも長けているハヤブサ。『DOA3』で彼が持つ技、鬼愛によく似た蹴りを出す。

ハヤブサの持つ武器といえば剣と手裏剣。「そのほかの武器も存在する」と本誌7月号のインタビューで板垣氏が答えていたが、その一端が見えてきた。それが今回紹介する爆破手裏剣だ。まだまだアイテムはありそうだぞ。また、体術に長けているハヤブサらしい蹴り技も初公開された。

『NINJA GADEN』には、忍者や兵士といった人間の敵だけではなく、さまざまなエネミーが登場する。異形のモンスターは既出だが、巨大な昆虫タイプの敵も登場することが明らかになった。ストーリーはいまだ公開されていないが、はたして今作のハヤブサの任務は何なのだろう。



鋼鉄のヘリコプターにどう挑む?



←無数の昆虫タイプの敵に囲まれ、防御のような構えを取るハヤブサ。これだけの敵を、ハイクオリティーで同時に登場させることができる点に、Xboxパワーを感じる。



➡異形のモンスターを一刀両断にした瞬間。ハヤブサの攻撃パターンがどれほど用意されているのか、楽しみにしたい。



←上の写真と[illegible]い剣を両手で握っているところがポイント。斬りつけられた敵の忍者から流れ出る血が、"リアルさ"と"剣"で敵を斬りつけるという狂気"を演出している。



↑➡軍事用であろうヘリコプターと対峙するハヤブサ。空中に浮かぶ敵とどうやって戦うのか? おそらく右に見える鉄塔を使った立体的なアクションが必要になるのでは?

ENEMY 昆虫タイプの敵も登場!



チューンの詳細とsegaGT 2002モードをチェック

Sega GT2002™

タイトル	セガGT 2002	開発	ワウ エンターテイメント
発売元	セガ	制作者	プロデューサー：今枝賢一
ジャンル	ドライビング&カーライフシミュレーター	ブロック数	未定
発売日	9月12日発売予定	システム対応	5.1ch　HDTV
価格	予価6800円（税別）	その他	未定

いよいよ発売が迫ってきた『segaGT 2002』。いままで詳しく紹介できなかったチューンナップの詳細と、本作のメイン モードであるsegaGT 2002モードを解説しよう！

クルマをチューンナップして怪物マシンを作り上げよう！

血統というコンセプトで、歴代の名車が登場するのが『segaGT 2002』の最大の特徴。たとえばスカイラインだが、往年の名車、ハコスカからケンメリ、鉄仮面、R32、33、34のGT-Rが登場するといった具合だ。

しかし、ハコスカが名車とはいえ、ノーマル状態で最新車種と闘うのは不可能というもの。そこで重要視されるのがクルマのチューンナップだ。『segaGT 2002』には、さまざまな改造パーツが用意されていて、パワーアップが可能になっているのだ。ここではチューンの詳細を紹介しよう。



←レースを勝ち抜くためにはチューンが必要に。



➡ガレージでマイカーをチューンナップしよう。

CHECK1 お気に入りのクルマを購入

segaGT 2002モードでは、最初にチューンをするベースとなるクルマを購入することになる。全125車種が登場するのだが、ゲーム開始時は所持金も少ないので、30年以上まえの旧車の中から選ぶことになるぞ。

後付けのボルト・オン・ターボで驚異的なパワーアップを図れる車種もあるが、メカチューンしかできないクルマも。じっくり選択しよう。



←国内メーカーはもちろんのこと、海外のマニアックなメーカーも網羅されているぞ。

125車種が登場

ボディーカラーの選択も可能


➡クルマを購入する際に、ボディーカラーを選ぶことができる。スープラは7色から選ぶことができるぞ。

CHECK2 パーツ購入でパワーアップ

パーツショップは、新品のパーツを売るPARTS SHOPと中古パーツを販売するUSED PARTS SHOPの2種類が存在する。USEDのほうは、性能にばらつきがあるのが難点だ。

足回り系からROM交換、メカチューンといったエンジン系まで、多種多様のパーツが用意されているぞ。

チューニングパーツは多岐にわたるぞ





←↑パーツの種類はステップアップすることに増えていく。まずはボルト・オン・ターボで19馬力アップだ。

ターボ装備で19馬力アップ！

CHECK3 ガレージでさらなるセッティングが可能

パーツを装着してそれで終わり、ではない。自分のガレージに戻ってセットアップが可能なのだ。足回りではサスの固さの調節やキャンバー角（タイヤを前から見たときの倒れ具合のこと）を変えることができる。

ターボ車ならば、ブースト圧の変更が可能になっている。手っ取り早く速くしたいなら、負荷が大きいが、ブースト圧を上げてやればいい。



↑ガレージでパーツをセットアップだ。自分好みのマシンに仕立て上げよう！



プロレーサー飯田章氏に直撃インタビュー

――開発中、どのようなアドバイスを中心にされたのでしょうか？

飯田　まずは、クルマの見えかたです。影のつき具合とか、ドライバーが後ろを振り返る仕草といった基本的な部分ですね。本物のクルマっぽくないと感じたところが中心です。

あとは、プレイしているときのクルマの動きですね。コースをドライブしている気分になれるかなれないか、そういった感覚的な部分です。最終的にゲームが仕上がって、いちばん感じ取れるのが、タイヤのグリップ感です。クルマがグリップしてコーナーを曲がっていくという感覚が、ゲーム中で味わえるダイナミクス感があります。そこはうまく再現できたのでは、と思います。

――レーサーだからわかる挙動のリアルさってありますよね。

飯田　僕がアドバイスした部分って、やはり僕自身の感性によった部分が大きいんですよ。だから、いままでのレースゲームを基準とした場合、かなり違った操作感覚になるかもしれません。今回は僕が実際にレースをやってきて感じた、「実車は本当はそうじゃないんだよ」って感覚をゲームに盛り込みました。だから臨場感はもちろん、実車に近い体感をしてもらえると思います。

実際遊んでみると、「これおもしろいじゃん」って感想です（笑）。'コーナーが近づく、でもこのままだとオーバースピードで曲がりきれないぞ"、という感覚が察知できたんですよ。そういう感覚的な部分に訴えるものがこのゲームにはあるんですよ。



飯田　章
AKIRA　IIDA

ESSO Ultraflo Supraで全日本GT選手権に参戦中の実力派レーサー。

メインとなる"segaGT 2002"モードの詳細をチェックだ！

『segaGT 2002』には、手軽にレースを楽しめるクイックバトル、タイムアタックモードや歴代のクルマで最新車種と競うクロニクルモードなどがあるが、メインとなるモードはやはりsegaGT 2002モード。このモードでは、イベントレースで賞金を稼ぎながら、オフィシャルレースに挑戦していくのが基本となっている。



←ガレージを基本にさまざまなコンテンツが存在。

セガGT 2002 モードの流れ

- 初期資金でクルマを購入
- ▼ イベントレースで賞金を稼ぐ
- ▼ クルマをチューンナップ
- ▼ オフィシャルレースに挑戦
- ▼ ライセンステストにチャレンジ
- ▼ クリアーでステップアップ

POINT 2　オフィシャルレースとは？

オフィシャルレースでは、自分のレベルの全レースで入賞しなければいけない。条件を満たせないと、つぎのステップに上がるためのライセンステストに挑戦できないのだ。





←↑オフィシャルレースでは、すべてのレースで入賞しなければならない。優勝するとクルマが獲得できる、なんてイベントもあるぞ。

POINT 1　イベントレースで賞金をGETせよ

クルマを購入したり、チューンナップするには資金が必要。そこで参加したいのがイベントレースだ。3位までに入れば、賞金が獲得できるぞ。さまざまな車種と闘うレースもあれば、ワンメイクレースや自車の年代の車種のみが出場するレースなど、さまざまなレースが用意されている。

イベントは数多く存在



↑3位までに入賞するほか、1対1での対決形式のレースも開催されているぞ。

勝てば賞金GETだ！



↑入賞すれば賞金をゲット。そのほか、条件を満たせばクルマがもらえる場合も。

POINT 3　ライセンステストは激ムズだぞ！

ノーマル車だけに……

ライセンステストはレース形式ではなく、規定タイム内にコースを周回すればいいだけだ。しかし、規定タイムが短く、1周するのは難しいぞ！



↑テストで使われるのはノーマル車。当然パワーがなく、サスも柔らかいだけに……。

究極のライン取りが必要に



→規定タイム内で周回するのは非常に難しい。ギリギリのインを付く究極のライン取りが必要になる。

sega GT 2002

伝説の名車から、新時代の怪物マシンまで……カーマニア注目の本作を誌上インプレッション!!

"segaGT 2002" モード

C級ライセンスを目指しレース&チューンナップ!

本作のメインとなるであろうsegaＧＴ2002モード。今回はクルマの購入からＣ級ライセンスを取得するまでを追いかけていく。が、いきなりライセンスを取得できるわけではなく、いくつか（Ｃ級ならば３つ）のレースに出場。さらにそのすべてで3位以内入賞を果たす必要があるぞ。入賞するともらえる賞金でクルマをチューンナップしていけば、すべてのレースで優勝することも夢じゃない。運転技術を磨くためにも賞金を稼ぐためにも"出場するレースには全部勝つ"つもりで挑もう。



←レースに出るだけじゃダメ。勝ってナンボなのだ。

所持金は1,300,000
限られた予算でクルマを選べ!

国内外の数多くのメーカー、数多くのクルマが用意されているが、ゲーム開始時の所持金はクルマを買うにはちょっとサミシイ。安いクルマでチューンナップに励むか、所持金内で買えるもっとも高いクルマを選ぶか悩むところだ。スペックだけで決めれば旧車よりも新しいものを選ぶほうが……。





←↑1000万オーバーのクルマから、お手ごろ価格のクルマまで登場車種は豊富。ゲーム開始時は価格でクルマを選ぶしかないが、ＮＳＸが買える日もきっとくる……ハズ。

Speed Ring 2002
アクセル全開で駆け抜けろ!!



↑初レースで見事優勝！ 簡単なコースレイアウトだけに、ある程度パワーが必要。非力なクルマだと苦労するかもしれない。

スタートもバッチリ決め、2速、3速、4速にギアチェンジするころには、あっけなくトップに立つことに成功！ しかし、エンジン回転数が上がらず5速になかなか入らない。やっと5速に叩き込んだころにはコースの半分以上を通過したあたり。さらに（今更ながら）コーナリング中のハンドルの舵角で速度に変化が出ることに気づく。可能な限り最小限の舵角でハンドルを切り、タイヤを滑らせないように走るのがポイントのようだ。アクセル全開のまますべてのコーナーをクリアーできるぞ。

エンジン回転数が落ちたら、シフトダウン!



↑アクセル全開＋５速ホールドでコーナーに進入。しかし回転数が落ちてしまったのなら……。



←あわてず騒がずシフトダウンで４速へ。速度の低下を最小限に抑えることが可能になる。



[illegible]の[illegible]を[illegible]伝[illegible]すべく、[illegible]実際にプレイ。[illegible]上インプレッション！ ハンドル（コントローラー）を握った気分で読んでくれ。

パーツを選んでチューンせよ！

クルマをチューンナップするパーツは，新品と中古の２系統存在。新品パーツは高額だが安定した性能を発揮するのに対し，中古パーツは安いが性能にバラツキがある。予算に応じて使い分けよう。



↑新品パーツは値段は張るが，それに見合った性能を発揮してくれる。



↑中古パーツは値段の安さが魅力。ただし耐久性には期待も？

Ticle Street Battle
難易度急上昇！　迫る壁と敵車に注意！

公道を閉鎖して作られたサーキットが舞台。エスケープゾーンがあまりないため，操作ミスが致命的なダメージとなりかねない。スタートから１コーナーまでに可能な限り敵車をパスし，コーナリング中に敵車と接触しないように走っていく。しかし，慎重になりすぎたか適切なギアチェンジができず，敵車に抜かれたりもしたが，ブレーキング競争で抜き返してなんとか優勝を果たす。道の両端にそびえる壁が息苦しいほどの圧迫感。難易度高すぎません？



↑タイヤやサスペンションなど足回りを中心にチューン。もちろん中古パーツだ！

公道バトルは危険がいっぱい！



↑道の両端の壁に気をとられ，アウト側から敵クルマにパスされそうに……。

ときには強引な攻めも必要だ！

慎重に走るだけでは順位はなかなか上がらない。ときにはリスク覚悟で強引に攻める必要だってある。チャンスを逃さず，敵車を一気にパスしてやろう。ただし接触には要注意！



↑調子に乗ってアクセルを空け過ぎると，ガードレールに張り付くハメになるぞ！



↑ホームストレートで敵車の背後に張り付いて速度を上げていき……。



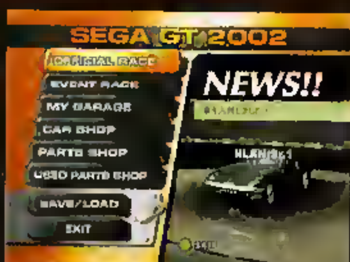
↑ブレーキをギリギリまで我慢しインを突く！　そのままコーナーへ進入。



↑アクセル開度をコントロールしながらコーナーを立ち上がっていく。

選択可能なクルマが!?

初レースを終えると，新しいクルマが入荷したとのニュース。喜び勇んでカーショップに向かうも，とても手の出る値段ではない。現状レースで勝つことのみを考えればスペック的に力不足は否めないが，C級ライセンスを取るまではクルマをチューンナップしていくのが賢い選択だ。この後も条件をクリアーしていけば，購入，使用できるクルマは増えていくぞ。



↑新入荷したクルマはロータスエラン。価格が高くてちょっと手が出ないのが悲しい……。

CHECK POINT3
マイガレージに写真を！

レース後のリプレイ中，最大6枚まで写真を撮ることができる。撮影した写真はトロフィーなどといっしょにマイガレージに飾っておけるぞ。



↑撮った写真はマイガレージでいつでも見られる。

CHECK POINT1
プジョー206で挑戦！

今回はプジョー206を選択。そこそこパワフルで扱いやすい。FFなので急コーナーを曲がるときには確実な減速でキッチリ荷重移動を！



↑現行モデルなので基本スペック高いのがウレシイ。

CHECK POINT2
ノーダメージでゴール！

一度もダメージを受けずにゴールすると賞金が増額！　逆にダメージを受けると賞金から修理費が差し引かれる。むだなダメージは回避だ。



↑序盤は賞金が少ないだけに増額はウレシイ。

CHECK POINT4
コスモスポーツをGET

レース終了後，賞品としてコスモスポーツを入手。マイガレージで乗り換えれば，そのままレースに出場も可。チューンナップは必須だが。



↑売却して資金にするのもあり。さあどうする？

CHECK POINT5
中古パーツが……

中古パーツで購入したマフラーがいきなり壊れる！ バラツキがあるのは性能だけでなく品質も……らしい。マフラー高かったのになぁ。



←せっかくのパーツが壊れてガッカリ……。

CHECK POINT6
所持金を増やすには……

高額な賞金が用意されるイベントレースに出場することをオススメ。クルマの性能差が少ないワンメイクレースで優勝すれば、50万もの賞金が！



←何度も優勝すれば高いクルマも購入できるぞ。

Rampart Cup
ときには慎重に、ときには大胆に走りかたを変化

シケインや複合コーナーなどが存在し、速く走るには相応のテクニックが必要。1コーナー進入までに3位にジャンプアップを果たすも、パワーが欲しくて購入した中古マフラーが早々に壊れるアクシデント！ 動揺してコースアウトのオマケつき。懸命に挽回し、2周目のS字で首位を奪取。そのまま2位に大差をつけての優勝！ ヘアピンカーブの処理のしかたなど課題が残る結果に。



↑豪華に中古パーツ屋で買ったレーシングマフラーを装着！ しかしこのマフラーがアクシデントを呼ぶことになるとは。



↑シケインは左右の縁石に乗り上げるように直線的に走れば……。



↓減速する必要もなくスムーズに通過できる。大胆に思える走りがタイムアップに繋がるのだ。

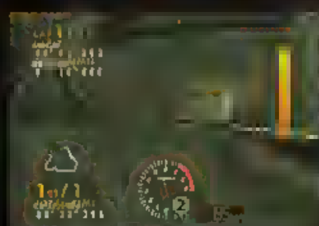
慎重かつ大胆に！ 効率のよい走りを!!



←きちんと通過できれば、ヘアピンカーブも気持ちよくクリアーしていける。慎重に減速し、思いきってインに切り込んでいこう。

LICENSE TEST
残り時間を気にしつつ正確な走りを!!

いよいよライセンステストに挑戦。テスト専用のクルマが用意され……って自分のクルマじゃ走らせてもらえないワケか。最低でも1分16秒以内にゴールする必要があるし、コースの大半は市街地の中。慎重になりすぎるとタイムオーバー、ミスが減点に直結するのでアグレッシブすぎるのも考えもの。3回目でやっとクリアーできたのはここだけの話。

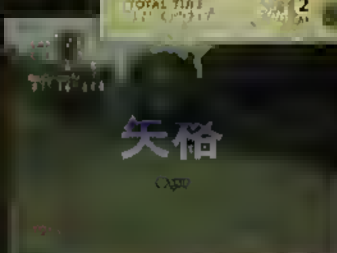


↑市街地の中を疾走！ 道幅が急に狭くなるので、アクセルを開けすぎないように！

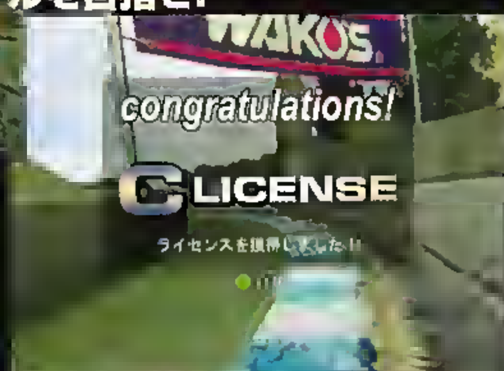
むだな減点やミスを抑えてゴールを目指せ!



←コースアウトや壁に接触すると減点となり画面横のゲージが減少。減点され続けると失格となってしまう。



←無念の失格。減点を受けずとも制限時間を過ぎたら終了。あせらず正確な操作で挑め。



←制限時間ギリギリで無事チェッカー。なんとかC級ライセンスを獲得することに成功!!

CHECK POINT7
使用するクルマは決まっている

テスト車両はプジョー206のみ。異なるクルマに乗ってレースを戦っていた場合は、大幅な操縦性の違いに苦労するかもしれない。



←テスト車両は変更不可。ATで走ってもいい。

CHECK POINT8
さらに上のライセンスを目指せ!

C級ライセンスは取得できた。が、さらに上のライセンスを目指し挑戦は続く。戦闘力の高いクルマに乗り換えて新たなステージへ向かおう！



←敵車も強敵揃い。クルマの買い換えは必須だ。

"CHRONICLE"モード 往年の名車で各年代を代表するクルマとバトル

これは伝説の名車でどこまで勝ち抜けるかを競っていくモード。今回は、ロータスヨーロッパスペシャルで参戦。確実にチューンナップしていけば、80年台後半までは勝ち続けられた。が、問題はそれ以降。敵車の戦闘力が跳ね上がり、3位入賞をキープするのが精一杯。時代の壁を痛烈に感じさせられることに……。

今回はコイツを選択！

'73 EUROPA SPECIAL



⬆スーパーカー世代にはおなじみの名車。超がつくほど軽量コンパクトなボディ、ミッドにマウントされたエンジンが生み出す軽快な走りはいまでも色褪せない。パワー不足はパーツで補う。



VS'70年代

同年代のクルマに負けるな

⬅サバンナRX－3とのバトル。インを突いて一気にパスを狙っていく！



VS'80年前半

抜群の操縦性で勝負

➡⬇馬力勝負は不利。敵車をブロックしつつ、コーナー勝負だ！



VS'90年後半

ブレーキング競争！

獲得ポイントでクルマを強化

4位までにゴールすると順位に応じたポイントが与えられる。そのポイントでパーツを購入し、クルマの戦闘力を上げていくのだ。



獲得ポイントでパーツを選べ

⬅装着できるパーツは各レース終了ごとに1個のみ。

"ビンゴ"でクルマGET!

すべての年代で入賞、もしくは各車種で同一年代の入賞を果たすと、クイックバトルで使えるクルマが増える。すべてのクルマを入手せよ。



⬅ロータスヨーロッパスペシャルでの全年代入賞のご褒美は、ロータスエランだ。

CHRONICLEモードで甦る名車たち……

'70 SKYLINE GTR



⬆レーシングカーのエンジンをデチューンして搭載したモンスター。圧倒的なパフォーマンスでレースで大活躍した。

'75 SAVANNA RX3



⬆マツダ独自のロータリーエンジンを搭載。スカイラインGTRに勝つことを命題に生み出されたマツダの傑作車。

'72 CELICA 1600GT



⬆スペシャルティカーというジャンルを開拓した名車として名高い。1600GTはシリーズ唯一のスポーツグレード。

'65 GIULIA. Sprint GTA



⬆GTAのAは軽量化を意味し、その名が示すとおり驚異的な軽量ボディーとツインプラグ化されたエンジンで武装。

'70 Corvette STINGRAY



⬆古きよき時代のアメリカンスポーツ。重く大きなボディーを暴力的トルクと馬力で加速させる。直線の速さは一級品。

さらにある条件を満たすと新たなクルマが……？



AND MORE……

ふたつの姿を持って生まれる『NINE』をプレイせよ!



スタンドアローン版とネットワーク対応版、ふたつの『NINE』が発売されることとなった。ネットワーク対応版に関してはまだまだ明かされていないことが多いが、かなり作り込んでいるとか。期待大だ。

真・女神転生 NINE

主人公キャラクター初公開!!

Player Character

前号では、プレイヤーがゲーム中に操作するキャラクターの性別を選べると紹介した。今号では、その男女のキャラクターイメージイラストを公開しよう。

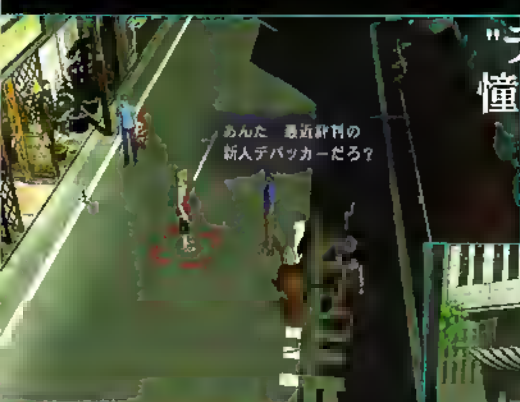
イラストを手がけるのは、もちろん[illegible]氏。『NINE』の特異な世界観でも褪せることのない、存在感のあるキャラクターに仕上がっている。プレイヤーは、このキャラクターとなって『NINE』の世界に入り、イデアスペースのデバッカーとしてさまざまな戦いを経験していくことになるのだ。



主人公の性別が選べるのだ

⬅プレイヤーの分身となるキャラクター。服装は"モードカウンシル"、髪型などは"エステクローバー"で好みのとおりに変えることができる。

"デバッカー"は憧れの職業だ!



⬅事件を解決していかなければ、街でウワサされるような名デバッカーにはなれない。憧れの職業であるぶん、責任も重大なのだ。



➡若者たちから羨望のまなざしで見られる主人公。カッコいいだけじゃなくて、苦労も多いんだけどね……と思ったり。

タイトル	シン・メガミテンセイ ナイン(スタンドアローン版)		
発売元	アトラス	ジャンル	RPG
発売日	2002年発売予定	価格	未定
開発	アトラス	制作者	プロデューサー:岡田耕始
ブロック数	ブロック数:未定	システム対応	5.1ch
その他	対応周辺機器:未定/ネットワーク対応版(2003年春発売予定)		

メシア教とガイア教が造りだす独特な世界

Religious Background

『NINE』の舞台となるイデアスペースは、1990年代の東京をモチーフに作られた電脳空間だ。ここにはさまざまな人々が集い、さまざまな思想が混ざり合っている。

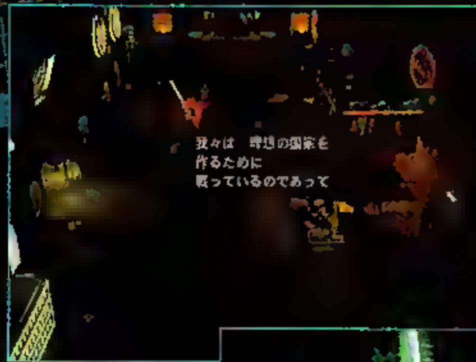
『真・女神転生』シリーズのファンなら馴染みの深い"メシア教"と"ガイア教"も存在しているようだ。メシア教がLAW属性から、ガイア教がCHAOS属性から、それぞれ大きな影響を与えられていると言える。これらふたつの宗教のバランスが崩れたとき、主人公の住む世界はどんな変貌を見せるのだろうか。

ガイア教の存在が……？



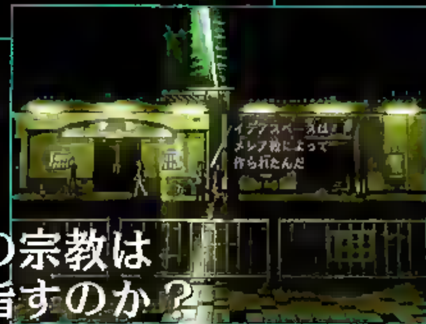


↑→ガイア教の存在が明らかに。メシア教と対立するガイア教は、この世界で何を求めるのか

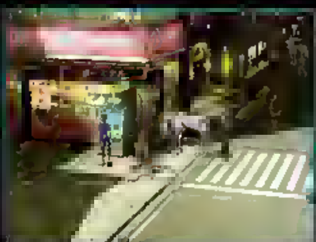


←怪しい路地で語るこの人物は、もしかしてガイア教の信者なのだろうか。彼らの目指す理想の国家とは、弱き者を排除し、強き者が生き延びる混沌の世界なのか？

ふたつの宗教は何を目指すのか？



→このイデアスペースは、なんとメシア教によって作られたらしい。メシア教が掲げる理想郷"千年王国"がこのイデアスペースだというのだろうか？



↑イデアスペース内の移動やデータのセーブを行う"ターミナル"は、プリクラマシン。シールは作れないようで、残念。

つぎつぎと起こる奇怪な事件



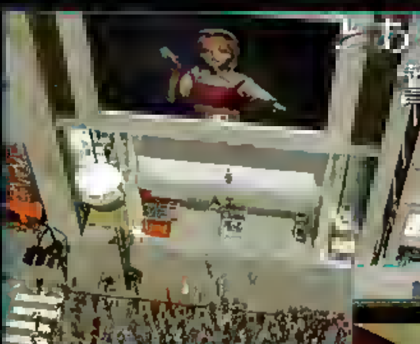


←↑理想と言われるイデアスペースにも事件は起こる。子供たちが被害を受けたこの事件を、主人公は解決できるのか？

メシア教とガイア教

法と秩序を重んじ、人々が争いなく平和に暮らせる"千年王国"を創造することを目指しているのがメシア教。対して、人が人の欲望のまま己に正直に生き、混沌の世界を理想とするのがガイア教だ。イデアスペースの中央管理局は、メシア教の中心とも言える機関。

とあるイベントの警護中に……



←↓主人公たちデバッカーが、とあるイベントの警護にかり出される。多くの観客が熱狂しているところに、突然悪霊レギオンが出現するのだ。







↑→人々を襲い始めたレギオンを倒すため、戦闘へ突入。デバッカーの仕事は、つねに命がけなのだ。しかし、なぜここにレギオンが……？

悪霊レギオンが出現!!

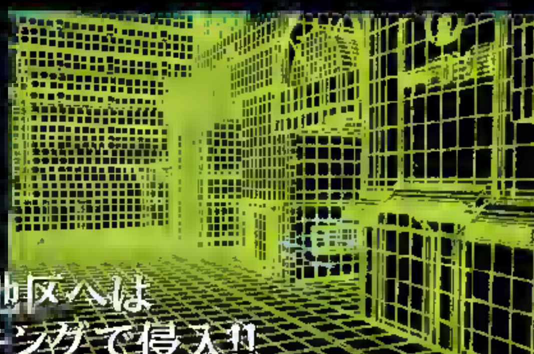
↓→街なかで迷子（？）になっているナビを発見。ノイズとなったナビと戦い、正気に戻してやるのもデバッカーの役目なのだ。





ノイズを導くのもデバッカーの役目だ

→ときには封鎖された空間へ潜入することも。ハッキングでデータを改ざんし、イデアスペースとはまた違う電脳空間へと入る。ここからRTS画面へ移行するのだ。



封鎖地区へはハッキングで侵入!!

刻々と進化するRTSバトルシステム!!

RTS Battle System

毎号紹介するたびに、システムやグラフィックがグレードアップしていくRTS（リアル・タイム・ストラテジー）のシーン。つぎつぎと明かされていくRTSバトルは、とても興味を惹かれるシステムだ。

RTSフィールドでの戦闘は、基本的に"陣取り合戦"となる。自分の属する勢力が敵エリアを破壊し、味方エリアを構築していくことで、戦いに勝利することができるのだ。RTSバトルに入るまえには、味方パーティーの戦いかたを設定することができる。戦闘に突入するとAI設定に基づいて思考したパーティーが、戦っていくことになる。ノイズの出現や敵の位置に注意し、効率よく攻めていくことが、戦いに勝利するポイントになるのだ。

戦闘まえにはAIに戦術指示を





↑➡戦闘が始まるまえに、パーティーの戦いかたを設定しておこう。戦いが始まればAIが思考して勝手に行動していくが、戦闘中でも細かい指示を出すことができるぞ。

熾烈な攻防が戦いの醍醐味！





↑➡イベントからRTSバトルに突入。デバッカーになったばかりの主人公に味方パーティーがアドバイス。

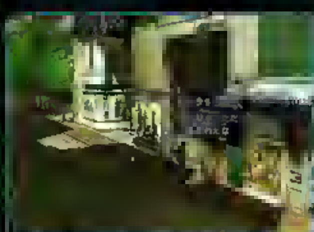
エリアを制覇することで戦況が変化する！

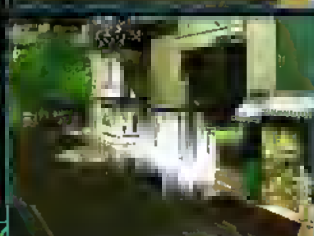


←敵陣のコントロールエリア（中枢）を破壊すれば、戦闘に勝つことができる。敵陣エリアを多く破壊していくより、一気に攻めたほうが効果的かもしれない。

イデアスペースからRTSフィールドへ

前ページでも説明したとおり、イデアスペースには"裏の電脳空間"といえるフィールドが存在する。ここがRTSフィールドとなり、敵やノイズとの攻防戦がくり広げられることになるのだ。ここへ入るには、イデアスペース内に隠されたデータをハッキングし、封鎖された入り口を開かなければならない。このRTSフィールドがどんな意味を持っているのか、なぜ存在しているのか、興味深いところではあるが、まだその詳細は明らかになっていない。この空間には、大きな謎が隠されているのかもしれないのだ。





↑一見何にもないように見える場所から、ハッキングで裏電脳空間に侵入。ここからRTSフィールドへ移行するのだ。

装飾されていない電脳空間が広がる



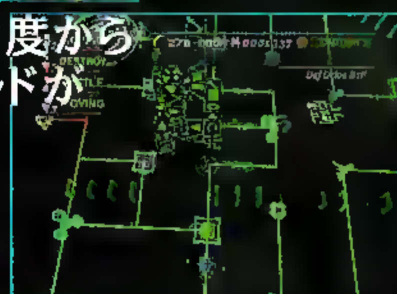
←味方のグリーンと敵のオレンジのラインが交差するRTSフィールド。

戦闘中のパーティーをチェック



←パーティーにカーソルを合わせれば、戦闘状況やステータスを確認することができる。さらにクローズアップすると、タクティカルバトルのシーンになるのだ。

さまざまな角度からRTSフィールドが見られる



➡画面を操作して、さまざまな角度からRTSフィールドを見渡すことができる。つねにパーティーの動きに気を配り、ピンチに陥らないように気をつけよう。

各パーティーの動向を把握しておくべし



←画面左上の表から、パーティーがどんな行動を取っているかがわかる。デストロイは敵エリアを破壊中、リカバリーは味方エリアを構築中ということになる。

スタンドアローン版とネットワーク対応版 ふたつの『NINE』を制作する岡田氏の真意を探る

Special Interview

ふたつのスタイルでの発売を決定した理由とは？

――先日行われたアトラスのCS事業説明会（※7月24日に開催）でも発表がありましたが，スタンドアローン版とネットワーク対応版を別々で出すことになった経緯を教えていただけますか？

岡田　まえにも話したことがあったかもしれませんが，『NINE』の制作をスタートした当初から，いきなりオンラインの部分でプレイしてもらうことには多少抵抗感があったんですよね。それで，スタンドアローン版のシングルプレイ的な部分をまず遊んでもらってから，その奥にあるオンラインとしてのゲームの存在を感じてもらいたいと。これは，僕自身がパソコンでオンラインゲームを遊んだときに，躊躇したことがあったからなんですよ。

　今回、スタンドアローン版で遊べる部分が，非常に作り込まれている……本当に，よくできているんです。また、オンラインに関しても，初めてその概要を発表した当時からずっとお話しをさせてもらっていることなんですが，やりたいこと……それは技術的な部分であったり，ゲーム性に関する部分であったりするんですが，もっと練り込みたい，時間をかけて作り込みたいという意向があったんですね。そんなわけで，完成に近い形にあるスタンドアローンの部分を寝かせたまま，オンラインの部分を作り込み続けてずっと発売を引き延ばしてしまうよりは，スタンドアローン版をさきに発売してしまおう，と決断したわけです。スタンドアローン版だけでも十分に遊べるデキですから，まずはそれを遊んでほしいな，と。あとは、なるべく期間を開けないうちにネットワーク対応版を発売できればと思っています。ユーザーの皆さんの熱が冷めないうちに（笑）。



まずはスタンドアローン版で『NINE』の世界を堪能せよ

――スタンドアローン版の発売はいつぐらいになりそうですか？

岡田　いちおう，年内の発売を予定しています。鋭意製作中ということで（笑）。いろいろと新しいシステムを作っているということも含めて、いい感じでまとまるように調整を重ねています。いまは佳境に入っている感じですね。どこまでクオリティーの向上を含めて作り込めるか、ということですね。

――では、ネットワーク対応版の発売はいつごろになりそうですか？

岡田　そうですね……インフラ的な部分とか、技術面でもまだハッキリしていないことが多いですしね。まだまだ可能性が広がるんじゃないか、と思ってしまうんです。あんまりにもやりたいことが多すぎて，時間がかかるばっかりで（笑）。キリがないですから……。

――ネットワーク対応版は，スタンドアローン版のアペンドディスク（追加ディスク）みたいな形で販売されるんですか？

岡田　そのあたりの詳細は，じつはまだ決まっていないんです。技術的な問題も出てくると思いますし，まだまだ検討中なんです。ネットワーク対応版はオンラインゲームとして，スタンドアローン版とは違ったゲーム性で遊んでいただけると思います。いまはまだ，そのぐらいしか言えないんですけどね（笑）。

――まずはスタンドアローン版で『NINE』の世界を味わってもらう，ということですね。

岡田　そうですね。スタンドアローン版は、大きな意味で『真・女神転生』の世界観をいい感じで引き継いでいて、さらに"RTS（リアル・タイム・ストラテジー）"や"タクティカル戦闘"といった『NINE』ならではの要素が入っていますから。さきにこれで『NINE』の世界に慣れてもらって，ネットワーク対応版に臨んでもらえればな，と思います。

――『NINE』の肝となる属性の概念や，RTS，タクティカル戦闘といった要素を理解してから、オンラインへということですね。

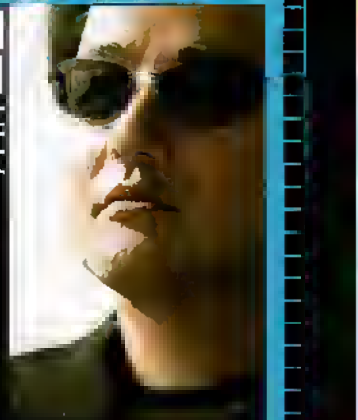


岡田　LAWやCHAOSといった属性はいままでの『真・女神』シリーズでもありましたけど，ここまで深く掘り下げたのは初めてなので。今回，属性は『NINE』というタイトルの所以でもありますからね。ぜひそのところを，まずはスタンドアローン版で体験してほしいと。

5.1chサラウンドでいままで表現できなかった空間までもが世界観に

――『NINE』の音響は5.1chですばらしいですよね。その立体音響に関してはどうですか？

岡田耕始 Cozy Okada



株式会社アトラス　総合プロデューサー。『真・女神転生』シリーズの生みの親。『NINE』でもプロデュースを手がける。

岡田　それはもう、だいぶ作り込んでいますよ。じつは、効果音だけでなくBGMも5.1chに対応しているんですよ。ほかのゲームでは、2chのものが多いですけれど。いまは，ほとんどフィックスに近い形で入っていますね。

　サウンドのことは，いくら言葉で言ってもなかなか伝わらないんですよね。5.1chサラウンドのすごさって，「百聞は一見にしかず」ならぬ「百聞は一聴にしかず」と（笑）……体感してもらうしかないと思うんです。ですから，これからどんどん体験してもらえるような機会を増やしていきたいですよね。いままでのゲームは、テレビ画面の中でしかビジュアル表現ができませんでしたから，5.1chで立体音響を使うことによって、空間も世界観のひとつとして演出することができるんですよ。格段に世界観が拡がりますね。いままでも，アトラスでは『魔剣X』や『魔剣爻』などで立体音響を試みてきましたけど，完全ではなかったと思います。でも、『NINE』は効果音やBGMなど、アトラスの作品のなかでもいままで以上に、相当力を入れていますから。ですから，もちろん，通常の環境でも十分楽しめますけれど、ぜひ一度、最高の環境で5.1chサラウンドを体験してください。

奥の深い『NINE』の世界観を存分に味わってほしい――岡田

BLiNX THE TIME SWEEPER

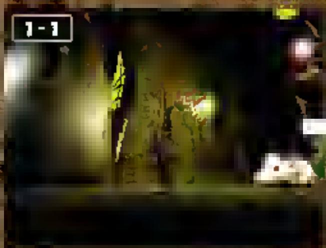


マイクロソフトが満を持して発売する「ブリンクス」のステージ構成など新情報をお届けするぞ。

タイトル	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	3Dアクション
発売日	2002年冬発売予定	価格	未定
開発	アートゥーン	制作者	プロデューサー：[illegible]、ディレクター：[illegible]
ブロック数	未定	システム対応	未定
その他	未定		

A action

1ラウンドのステージ構成が発覚!?









[illegible]スター[illegible]初のステー[illegible]作を覚える[illegible]だ。目的は、姫の救出だぞ。

[illegible]が落ちてきたり[illegible]クもさま[illegible]間操作を駆使してステージをクリア―。

屋根[illegible]美しい画面に見とれて[illegible]

[illegible]

[illegible]内発売予定の日本発Xboxタイトルの期待作「ブリンクス・ザ・タイムスイーパー」。主人公のブリンク[illegible]が、掃除機のような武器TS-1000をフル活用し敵と戦い、時の結晶（タイムクリスタル）を回収してステージ上の敵を掃除していくのだ。[illegible]イムクリスタルを集めることに[illegible]って、一時停止や録画・再生といった時間操作（タイムコントロール）が可能になるギミックはすでにお伝えした。今月は、初めて明らかになったステージ構成の流れを紹介する[illegible]。ステージ構成を簡単に紹介する[illegible]基本的に4つのステージの集[illegible]を“ラウンド”と呼び、そのラウンドが[illegible]数個用意されているよう[illegible]。[illegible]“ラウンド”には基本4つのステージがあり、その最終ステージはすべて[illegible]スステージになっているの[illegible]。





⬆[illegible]手を阻まれた[illegible]何か隠されているかも……!?

⬆時間操作の[illegible]を使えば[illegible]、[illegible]アイテムをゲットできる？

1ラウンドが4ステージとなっているぞ



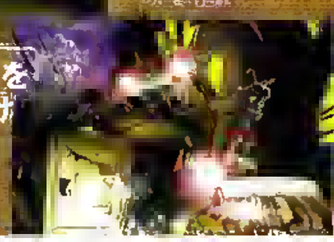


⬆[illegible]となる[illegible]ラ[illegible]第4ス[illegible]はなん[illegible]用意され[illegible]のか？



⬆ス[illegible]すべての敵を[illegible]倒せね[illegible]る。TS-1000の操[illegible]な操作を序盤で覚えるのがアクションゲーム[illegible]の基本だよね。基本は大事だ。

[illegible]ステージを[illegible]開[illegible]すべて倒すと[illegible]は[illegible]新しい場所に[illegible]通[illegible]の扉が開く[illegible]



さまざまなギミックがプレイヤーを待ち受ける……

最初のラウンドは、ゲームシステムを覚えることが重要となるようだ。時間操作をしないと先に進めなかったり、武器となるTS-1000をパワーアップさせないと、新たな場所への道が開けないようだ。まだまだ謎がいっぱいだが、非常に凝った仕掛けが随所に用意されているのだ。

3ステージ目の今回入手した写真では屋根の上が多数登場するぞ。高所での戦いは、非常に気になるところ。トランポリンのようなギミックも登場し、飛んだりするのだ。ほかのラウンドではいったいどうなる？

16tと書かれたものは？



↑行[illegible]手を阻むように置[illegible]れた16tの[illegible]も[illegible]どうしたらいいのか！ 吸える[illegible]

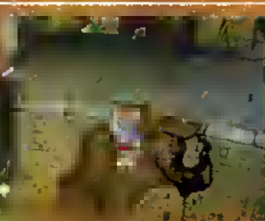
導火線に火のついた樽!?



↑導火線に火のついた大きな樽が迫る。これ[illegible]当たると爆発するようだ。注意しよう。

1-3は屋根の上の攻防





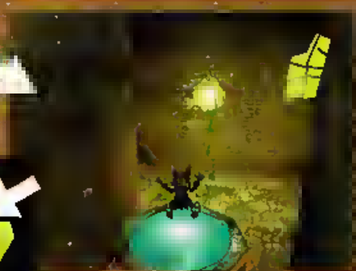
←↑橋のような物を[illegible]て屋[illegible]高い場所が多く登場するようなこのステージでは[illegible]色に[illegible]とれていたらダ[illegible]



↑→屋根の上[illegible]ったり[illegible]て移動するようだ。どんな冒険が待つのか？

謎の物体でジャンプ!!







←↑青い[illegible]の物体が初登場。プリンクスが飛び乗ると高い場所までジャンプする補助になる。トランポリンのような物らしい。このようなギミックがいっぱい用意されている[illegible]ス上の特徴な[illegible]は[illegible]何[illegible]気にな[illegible]

このステージには雨が降る

↓→1-3では[illegible]雨が降っているようだ。そういった凝った演出ができるのマシンスペックのなせる技。ただし[illegible]を滑らせて屋根から落ちたりしたら大変だ。そんな仕掛けもあるのか？





個性豊かな敵キャラたち

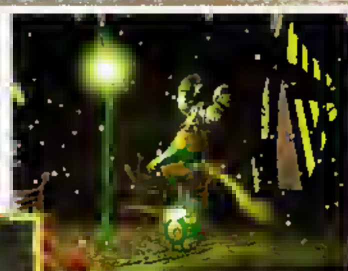
トキタマは、ある程度決まった範囲内をジャンプしながら移動して、防御のため攻撃してくる。トゲタマは、体から出ているスパイクが超強力。

オクトバルーンは、風船のように空中を浮遊するモンスター。ガラクタを投げてくる。ヤギもガラクタな時間掃除人目掛けて投げてくるのだ。

トゲタマ



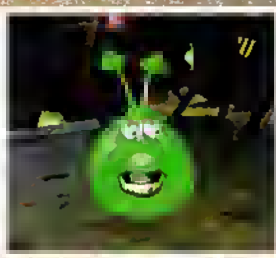
ヤギ



オクトバルーン



トキタマ



ヤギタマ



どう戦う!?

1ラウンドのボスは"ヤギタマ"。動きも早く、ガラクタを投げてくるので、動きをつかんで攻撃するか、タイムコントロールで動きを封じるか？ どう戦う？

特報 X SPECIAL



異なるジャンルが融合した夢のゲームがいよいよ登場！

MAXIMUM CHASE™



ゲーム全体の流れと、ふたつのメインモードであるチェイスとガンファイトを大紹介。ムービー制作秘話も必読の内容だぞ！

タイトル	マキシマムチェイス		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ノンストップカーアクション
発売日	9月26日発売予定	価格	予価6800円（税別）
開発	元気	制作者	プロデューサー 山路和紀
ブロック数	未定	システム情報	5.1ch HDTV
その他			

世界レベルのCGスタジオ"白組"にムービー制作秘話を直撃！

『マキシマムチェイス』の大きな特徴といえるのが、ゲームの幕間に流れる実写＋CGムービー。そこで今回はムービー制作を手がけた、『FF』シリーズでもおなじみの白組に制作秘話をうかがってきたぞ。

ゲームとムービーのシームレスを目指して

――ムービー制作には、最初から、密に関わっていたんですか？

田口　白組として、いくつかゲームのムービーもやらせていただいているんですけど、ここまで最初の段階から関わったのは初めてですね。

井上　シナリオから詰めていけるような仕事はあまりないので、その点でやりがいがありました。

――演出から合成まで、すべてご担当されたんですか？

田口　ムービーは全権を委任されていました。でも白組としてはクルマのCMなどもやりますけど、ディテールに関して言えば元気さんは半端じゃなかったですね。学ぶべきところも多かったです。



↑合成用のグリーンバックで撮影が行われた。中央に立つのは主役のリック・サマー。

井上　ゲームとムービーの整合性の部分で、たとえばバックミラーがこっち側にないはずなのに、ムービーにはあるから作り直すとか、ムービーとゲーム部分とのクルマのつながり、シチュエーションのつながりには気を遣いましたね。

――ゲームはゲーム、ムービーはムービーというゲームも多いですよね。

田口　そういうつながり感のないものにはしないというのが念頭にありました。今回はいわゆる本物っぽく見せるリアルさを目指した点もありますが、ゲームとのつながりを考えて、合成は合成だけど、ちょっと味をつける工夫もしました。

井上　実写の人間がゲーム部分はCGに置き換わるというのがあるので、そこの違和感を感じさせない工夫を脚本段階から考えましたね。

どこからが実写？白組の実力がここに！

――ムービーはCGとの合成とのことですが、どこからが実写でどこまでがCGなのでしょうか？

井上　背景に関しては、ほとんどがCGです。グリーンバックという合成用のバックがあるんですけど、たとえばクルマのシーンはハンドルだけ握ってもらって演技するんですよ。

田口　CGのほうが意図する場面を作りやすいという点があります。もし仮に現地にいっても、いろいろ障害があるでしょうし。だったら、自分たちが思い描くものをCGでやったほうがいいという利点ですね。

――合成も大変そうですよね。

井上　1カット合成するのに1週間くらいかかるものもあるんですよ。外を歩いているシーンが難しい部類ですね。クルマの中などはけっこう簡単なんですけど。太陽光の中を違和感なく歩いているシーンを作り込むのは大変でした。

田口　す速い動きでたたみかけるシーンがあるんですけど、それってゆったりとしたシーンがないと際だたない。でもそういうゆったりとした部分って、動きがない分、CGの細かな部分に対するみんなの目が厳しくなります。そういうところのディテールアップに気を遣いました。

井上　実写でしかできないこともあるし、実写だとできにくいこともある。そのへんをどう落とし込んでいくのかがポイントでした。カーアクションはやっぱり実写では難しいですよね。そのへんはCGならではという感じで楽しかったです。

――実写じゃなかったら『マキシマムチェイス』の持つ、この雰囲気は出なかったでしょうね。

井上　現実的には、ハンドルを急に切ったり、銃で撃ったりしているシーンをCGで作るとどうしても違和感が出てしまうんですよ。だからそういう点で実写のほうがより臨場感が出たと思います。

――プレイヤーに、ここを見てくれ！という部分はどこでしょうか？

田口　それは、すべてです。全部見てほしいですね。そして映画感を感じてほしいです。

井上　脚本段階ですごく時間をかけているので、ストーリーの部分を楽しんでもらいたいです。



田口　健太郎

白組　テクニカルディレクター
『マキシマムチェイス』では、監督として手腕を振るう。



井上　浩正

白組　ヴィジュアルエフェクトプロデューサー
プロデュースをおもに担当。

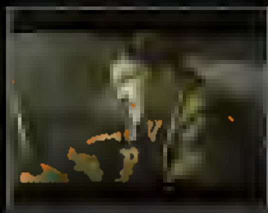
ハリウッド映画のようなゲーム展開に注目！

この『マキシマムチェイス』は、ハリウッド映画並のムービーシーンに、カーチェイス、ガンファイトとさまざまな要素を含んでいる。

これらの要素がどういった構成で展開されていくのかを、簡単な流れを追いながら解説していこう。クリアー後のお楽しみも少しだけ公開だ！

CHECK1 ムービーでストーリーをチェック

ゲームをスタートさせると、実写映像とCGを組み合わせたムービーが始まる。英語の会話を字幕で追っていくので、まるでハリウッド映画を見ているような感覚に陥るぞ！　主人公が事件に巻き込まれるまでを、ムービーでチェックしておこう。



⬆実写を使った本格的なムービーは必見のクオリティー！

CHECK2 妨害を振り切り突っ走れ！

主人公に助けを求める謎の女性。何者かに追われているらしいので、正義感の強い主人公は愛車カマロで追っ手を振りきる！　……と言った感じで始まるのがチェイスモードだ。

このチェイスモードは、さまざまな妨害をかわしながら、ゴールを目指して走り抜けるゲーム内容となっている。制限時間や決まったルートは存在せず、自由にマップの中を走り回ってもかまわないのだ。しかし、自車にはダメージゲージがあり、ゲージがなくなると走行不能となってしまう。敵車の攻撃や障害物への衝突などで減少していくので、もたもたしているとクリアーできなくなってしまうぞ。停まると後方から銃撃を受けるので、走り続けよう。

自在に走り回れる街中には、抜け道や回り道があったりする。そういった独自のルートを捜してスムーズに、被害を少なくクリアーを目指すのも、このモードの楽しみのひとつだぞ。



⬆敵車を振り切り、ゴールを目指せ！　衝突によってダメージゲージが減少するので、注意が必要。



⬅途中には、ハリウッド映画でよく見られる大ジャンプも(笑)！　まるで映画のワンシーンのようだ。

CHECK3 リプレイでもストーリーが語られる

チェイスモードで無事ゴールできると、そのステージのプレイ内容を別カメラで見た、リプレイの"FILM"が始まる。リプレイの存在自体珍しいものではないのだが、このゲームではリプレイ中にもストーリーが展開していくのだ。ストーリーの核心に迫る会話なども聴けるので、リプレイは飛ばさず、鑑賞しよう。

リプレイのつぎは、ムービーによるストーリー展開。立体駐車場の中に逃げ込んでしまい、追い込まれてしまう主人公！　そして、ガンファイトモードへと突入するのである。

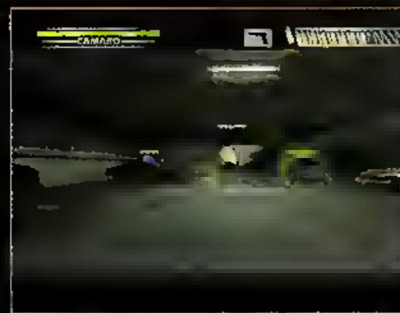
このように、ムービー→チェイス→ムービー→ガンファイト→ムービー……とくり返し展開していくのだ。



⬆リプレイモード中でも、ストーリーが展開されていく。ついつい飛ばしがちなリプレイも、じっくり見ることになるぞ。

CHECK4 ガンファイトで決着をつけろ！

追いつめられた主人公たちは、銃撃戦で敵車を追い払うことになる。ガンファイトモードに突入するのだ！　このモードは運転ではなく、サイトを操り敵車を銃撃していくのがメインとなる。敵車をすばやく倒していかないと銃撃を受けることになるので、緊張が途切れることはないだろう。最後には、ボスとの対決まで待っているぞ。

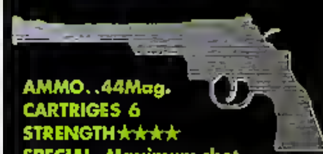


⬆ガンファイトモードでは、ガンサイトを動かして敵車を破壊していくのだ。最後にはボスも控えているぞ。

ガンとクルマはセットで登場

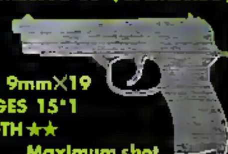
ガン名称の横に書かれているのは、ガン所持時に乗っているクルマ名。ストーリー中にクルマを変えていくが、このときにガンも変わっていくのだ。クルマが増えればガンも……。

MAGNUM (Z)



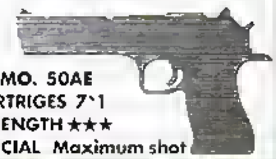
AMMO. .44Mag.
CARTRIGES 6
STRENGTH ★★★★
SPECIAL Maximum shot

AUTOMATIC-A (CAMARO)



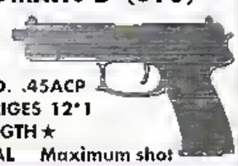
AMMO. 9mm×19
CARTRIGES 15+1
STRENGTH ★★
SPECIAL Maximum shot

AUTOMATIC-C (SC 430)



AMMO. 50AE
CARTRIGES 7+1
STRENGTH ★★★
SPECIAL Maximum shot

AUTOMATIC-B (S10)



AMMO. .45ACP
CARTRIGES 12+1
STRENGTH ★
SPECIAL Maximum shot

Machine Gun (CORVETTE Z06)



AMMO. ×1
CARTRIGE 0
STRENGTH
SPECIAL Automatic

●クリアー後はPRIZESの獲得が熱い!!●

ちょっと気の早い話だが、ストーリーモードをクリアーすると、PRIZESなるものが登場する。なかを見てみると"オブジェクトを70個以上破壊"とか"10位以内にランクイン"など、さまざまな条件が提示されるのだ。条件をクリアーすると新しいクルマやムービー、エフェクトなどが手に入るぞ。条件は厳しいものばかりなので、ストーリーをクリアーしたあとのPRIZES獲得が、本当の挑戦かもしれない。



➡クリアーすると、条件が出現するのだ。



⬆クリアーしても楽しみは尽きないぞ！

ステージ1 チェイスモードを解説

迫りくる追撃車をかわしながら脱出口を目指して走り抜けろ！

ロス市警の敏腕刑事、リック・サマーが非番を楽しもうとした矢先、見知らぬ女性に助けを求められる。彼女を追う謎の男たちの襲撃を受け、事件に巻き込まれていくリック。

彼女を守るため、そしてこんな厄介ごとを早く解決するために、愛車カマロを飛ばしてロスの街を駆け抜ける！　迫る追っ手の追撃から、無事逃げ切ることはできるのか？

追っ手が迫る！ とにかく逃げろ！

ムービーが終わってゲームがスタートしてみれば、早くも危機的状況！　愛車カマロの後ろに、敵車がピッタリついてきている！　さっさと振り切らねば……。そのまえに、操作方法を確認。アクセル、ブレーキ、バックは、ほかのレースゲームと似たようなものだが、ドリフトボタンとは？　目の前に急カーブもあることだし、早速使用してみると……苦労もなしにドリフトが！　コイツは便利なボタンだぞ。

敵車の体当たりでダメージゲージが減少していく恐怖。さっさとクリアーしたいけど、ゴールはこっちでいいのかな。案内とか出てないのか？



⬅チェイスモードスタート時に、早くも敵車が！　最初から波乱の予感。

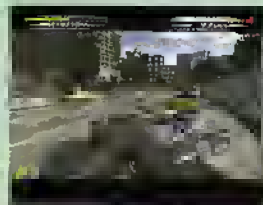


⬆急カーブでは、ドリフトボタンが大活躍！　加減を間違うと、立ち直りでフラフラに。

POINT1 妨害をかわし、ゴールを目指せ

チェイスモードの基本操作は通常のレースゲームと変わらないが、ひとつだけ特殊な操作がある。それがドリフトボタン。コーナリング中にドリフトボタンを押せば、滑るように曲がることが可能だぞ。

マップ上は決まったコースはなく、好きな道をとおることができるのだが、敵車の妨害がつぎつぎとやってくる。敵車の体当たりでダメージゲージは減っていき、ゼロになるとゲームオーバーに……。早くクリアーしたいものだ。



➡コースなどは決められてなく、どこを走ってもいい。



⬅停まっていると、後ろから撃たれてしまう。

街中は危険がいっぱい

どこに向かって走っていいのかわからないが、道路をまっすぐ進んでいくと、巨大トレーラーで道が封鎖されているじゃないか！　矢印が左右に出ているってことは、どちらでも回避可能ということだろう。

巨大トレーラーをかわして進むと、細い路地に矢印発見！　どうやらこの矢印を通過していけば、ゴールに近づくようだ。しかし、この狭い路地には危なそうなドラム缶が置いてあるな……。敵車を幅寄せしてドラム缶に当てたら、見事に大破だ。



⬅道路の真ん中にタンクローリーが横たわっている。回避しろ～

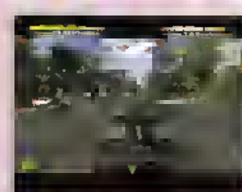


⬅路地の入り口に、矢印発見！　路地に逃げ込もう。

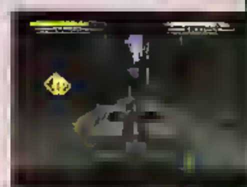
POINT2 矢印を探して突き進もう！

街中には、さまざまな危険が待ち受けている。ステージ1では、封鎖用の巨大トレーラーが見られる。だがこの巨大トレーラーはない場合もある。プレイするたびに、マップの状況が変わるようなのだ。

チェイスモードのチェックポイントとも言えるのが、路地にある矢印だ。自由に走ることができるのだが、この矢印は通過しなければならない。ほかのステージでも、この矢印を捜して走ることになるだろう。見逃さないように。



⬅巨大トレーラーがない場合もあるのだ。



➡路地にある爆発ドラム缶は危険極まりない。避けるか、敵車にぶつけろ～

大ジャンプはチェイスアクションの醍醐味！

裏路地を抜けたら、正面の店の中から敵車が突っ込んできた！　コイツは回避できねー。で、激突したら、すごい大ダメージ（泣）。これは回避する方法を考えないといけないな。

敵車の猛追をかわしながら進んでいくと、ロス特有の坂道に出たぞ。こういった場所で大アクションが待っているんだよね……と思ったら、電車の横転事故！　道路の真ん中には、おあつらえ向きのジャンプ台が。まっすぐ進んで大ジャンプ、正面のホテルに突っ込んだら、無事クリアーとなるぞ。



➡店の中から敵車が突っ込んできた。避けられるか？

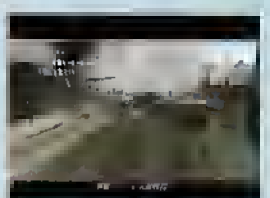


⬆なんと電車が横転している！　真ん中のトレーラーを利用して、電車を飛び越せ！

POINT3 恐れず飛べば、ゴールは目前！

敵車は、思いがけない場所から突撃してきて、大ダメージを与える場合がある。こういった特定の場所は危険ポイントなので、覚える必要がある。ちなみに、敵車は破壊してもつぎつぎと現れるので、相手にしているとキリがないぞ。

チェイスモードでは、電車横転事故のような大きな障害がある。これらのポイントでは短いデモシーンが入り、回避のヒントが表示されるので、見逃さないように注意しよう。最後のホテルには、正面から突っ込んでクリアーだ。



⬅電車横転が見えるあたりで、デモシーンが入るぞ。



➡後ろから敵車が迫るので、全速力でホテルへ逃げ込め！

ステージ2 ガンファイトモードを解説

銃で追跡車を撃墜せよ!! 最後にはボスとの対決も!!

運転をキャサリンに任せ、追っ手をまこうとするが、パニック状態の彼女は何故かLAPDから離れていってしまう。しかも逃げ込んだ先は、最悪なことに立体駐車場の中……。

追いつめられたリックは、追っ手を排除するために銃を取り出す。立体駐車場内でくり広げられる銃撃戦。そして、追跡者たちもつぎの手を打ってくる。はたして、結末は……。

GUNで敵車を追い払え!

追跡を振り切ったかと思えば、つぎは立体駐車場での銃撃戦！　ここではクルマの運転ではなく、銃（サイト）を操って敵車を倒していくのだ。チェイスモードでは攻撃手段が体当りしかなかったので、かなり爽快。



敵車を撃ちまくって倒せばいいだけと思いきや、敵の反撃やらボスまで出てきて、かなり難しい。なにか有効なテクニックとかあるのかな？

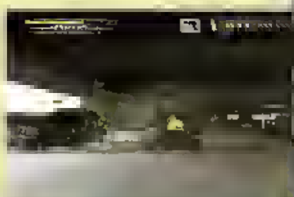


⬆ここからはガンファイトモードに突入だ！　いままで倒せなかった敵車を、腹いせとばかりに撃ちまくろう。気持ちいいぞ。

POINT 1 狙いをつけて撃ちまくれ！

ガンファイトモードでは、クルマの運転ではなく、ガンサイトの操作が中心となる。ガンサイト操作に違和感を感じたら、オプションでリバースにすることもできる。『HALO（ヘイロー）』慣れした人には、操作しやすいと思うのだが……。

ガンサイトの移動、トリガーのほかに重要なのが、リロード（銃弾補給）だ。弾は無限だが、マガジンに弾がなければ撃てないぞ。こまめに補充をするように。



➡ガンサイトの移動には、微妙な操作が必要となる。



⬆リロードタイミングは非常に重要。弾切れは命取りになるぞ。

POINT 2 危険な障害物に注意せよ！

敵車からの銃撃，体当たりを受けるとダメージゲージが減り、最後にはゲームオーバーになる。ダメージ要素はほかにもあり、途中に爆発ドラム缶が道をふさいでいる場所があるのだ。このポイントに来ると振り向き、ドラム缶を撃つことで排除が可能なのだ。



⬆敵車の攻撃以上に注意しなければならないのが、道をふさぐドラム缶だ。この場所に来ると振り向くので、銃で爆破しよう。ここで弾切れを起こしていると、最悪の結果に。

POINT 3 一撃必殺のマキシマムショットで弱点を狙え！

敵車は、銃撃を仕掛けようとすると緑のオーラを発する。オーラが赤になると銃撃開始なのだが、これは、こちらから銃撃することで、多少押さえることが可能だ。

また特殊操作の、マキシマムショットも有効だぞ。ショットボタンを押し続けると、敵車に弱点マークが浮かび上がる。そこを狙って撃てば、一撃で倒すことが可能なのだ。撃たれるまえに一撃で破壊という作戦も、必要になるだろう。ぜひとも使いこなしてほしい。



⬆敵車がオーラに包まれると、危険信号。銃撃で牽制し、オーラを押さえよう。



➡弱点に当たれば、一撃で破壊可能だぞ。

ショットボタンを押し続けると



⬆ショットボタンを押し続けるとサイトが小さくなり発射態勢へ。



⬅マキシマム状態になると、敵車に弱点が出るぞ。そのうちの1ヵ所を狙って……。



⬆敵車を破壊すると、まわりにもダメージを与える。うまく巻き込めば、コンボになるぞ。

敵車を破壊したときに近くに敵車がいると、巻き込みダメージが発生する。これをうまく利用すれば、まとめて敵車を倒すことができ、コンボが成立するのだ。通常の攻撃で数台にダメージを与えておき、先頭の1台をマキシマムショットで破壊する。コレが成功すれば、誘爆によりまとめて倒せて気分爽快だぞ！

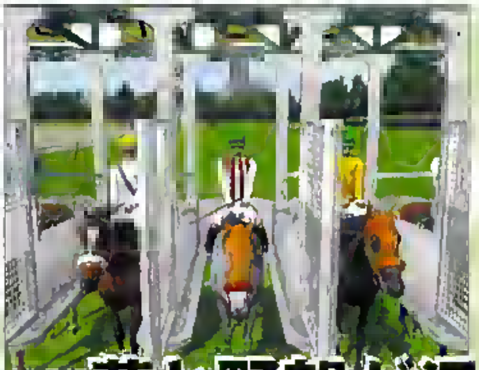
POINT 4 ステージボスとの一騎討ち！

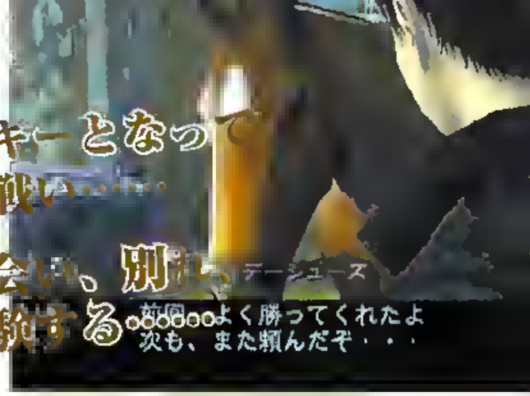
駐車場の奥まで進み、敵車の追撃も去ったと思いきや、なんとブルトーザーが出現！　体当たりで攻撃を仕掛けてくるブルトーザーが、このステージのボスなのだ！

正面のショベル部分は完全防弾なので、上部の運転席を狙っていこう。マキシマムショットも使用でき、大ダメージが狙えるぞ。



⬆ガンファイトの最後には、ボスが待ち受けている。マキシマムショットで戦え！





名門厩舎の新人ジョッキーとなって
激しく厳しいレースを戦い……
さまざまな人や馬と出会い、別れ、
そしてほのかな恋を経験する……

夢と野望が渦巻く競馬サークルを舞台にした、新人ジョッキーの青春物語、いよいよ開幕!



競走馬をめぐる人々や馬との出会い、別れを体験するRPGパートと、実際にジョッキーとして馬に騎乗し、レースを戦っていくアクションパートで構成された新機軸のジョッキー"なりきり"RPG、それがこの『ジョッキーズロード』だ!

JOCKEY'S ROAD™







R RPG			
タイトル	ジョッキーズロード		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ジョッキーRPG
発売日	10月10日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	プログレス	制作者	プロデューサー：田村裕志
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他	未定		

MESSAGE from STAFF

「ジョッキーズロード」にはいろいろな要素がありますが、いちばんのポイントは"馬との関わり"をもっとも大切にしていることです。従来の競馬ゲームのように"馬に乗って勝つ"ではなく、"馬との関わりを楽しむ"のが、本作ならではの"味"なのです。いままでは、アクションゲームであれ、シミュレーションゲームであれ、馬はレースに勝つための単なる"アイテム"に過ぎませんでした。 しかし、本作では強い馬でGIに出るときはもちろん、軽視されがちだった未勝利馬でも、知らず知らずに感情移入できるように細心の注意を払っています。

RPGの部分では、出走する馬の厩舎スタッフとのコミュニケーションやレースでの目的を持ち、騎乗をとおして馬一頭一頭に対して思い入れを深められます。騎乗馬の中には、メインストーリーと深い関わりを持つ馬もいますので、ますます"馬とともに勝負をしている"感覚になれるのではないでしょうか。ぜひ"馬"とのコミュニケーションを"感じて"みてください。

(株)プログレス　ディレクター　満野哲也

週の最初に「この馬に乗ってくれ!」と頼まれ、準備をし、週末のレースに挑むことが、"騎手なりきり"の高揚感を盛り上げます。

また、レースでは、枠によってのコース取り、馬群の中での位置取り、スタミナ配分、仕掛けのタイミング、すべてが緊張の連続です。そして、クルマやバイクでは味わえないレースを、ぜひとも堪能してみてください!

マイクロソフト(株)Xbox事業本部
制作統括部　田村裕志

注目其ノ壱 STORY ストーリー

いままで描かれていなかった騎手の日常を体験できる！

『ダビスタ』や『ギャロップレーサー』など、競馬を扱った作品は数多くあるが、いずれも育成やアクションがメインで、ストーリーを重視した作品は見あたらなかった。それは、ストーリーを無視しても競馬を扱ったゲームが成立できたことと、それらとストーリーの融合を許すだけのパワーがハードになかったことが大きな原因だろう。そんな状況に風穴を開けるのが、本作『ジョッキーズロード』なのだ。アクションとストーリーの融合を、新人ジョッキーのサクセスストーリーとすることで成立させている。しかも、そのシナリオを手がけるのは、脚本や演出などを多く手がけているベテラン寺田憲史。一流のストーリーテラーから紡ぎ出される、青春群像物語が堪能できるぞ。

シナリオ	寺田憲史

52年7月生まれ。『鉄腕アトム』で手塚治虫氏に師事。番組終了後、脚本家デビュー。以後アニメ、ドラマを中心に脚本執筆。主な脚本・演出作品に『キン肉マン』『きまぐれオレンジ・ロード』『未来警察ウラシマン』など多数。

主要人物ファイル

当然ながら登場するのは競馬関係者ばかりで、クセのありそうな人物が多い。それは、同業者となるジョッキーにもいえること。また、登場するのは"おっさん"ばかりじゃない。意外にも美人がそろっているのはうれしいところ。この中の誰かと、恋に落ちるのだろうか……？



木杉拓真 Takuma Kisugi
本作の主人公でプレイヤーの分身。18歳。牧場で育ち、その牧場と縁のあった渋沢調教師のもとで、騎手としての第一歩を踏み出す。



渋沢勝美 Katsumi Shibusawa
69歳の名調教師。拓馬に競馬のイロハを教えてくれる師匠的存在。



西耕次 Kohji Nishi
渋沢厩舎の調教助手。37歳。競馬一筋に打ち込む厳しいが頼れる男。



能登正人 Masato Noto
39歳。強引な騎乗から「力の能登」と呼ばれる名手。性格は……。



神谷ひかる Hikaru Kamiya
大学に通う18歳。神谷財閥のひとり娘で、父は馬主としても有名。



広原みずえ Mizue Hirohara
騎手学校で拓馬と同期の18歳。卒業後もメル友として交流している。



駒木一恵 Kazue Komaki
専門誌'競馬ファン'の女性トラックマンで、拓馬のよき理解者。

いきなり厩舎解散!?　波乱万丈のストーリーを追う！

拓馬は騎手学校を卒業して渋沢厩舎に所属、渋沢や西から厳しい指導を受ける毎日を過ごしていた。そんなある日、ついに初騎乗を果たし、同期生のライバル高野栄、広原みずえとともに騎手としての第一歩を踏み出すのだった。拓馬は新人とは思えない手綱さばきを見せるが、伝説のジョッキー高野鮮の息子、栄には遠く及ばない。また、最多勝騎手、能登との騎乗馬をめぐる確執も経験する。いつか奴を越えてみせる、そんな闘志を胸に秘め奮闘する拓馬に待ち受けていたのは、渋沢厩舎の解散……、そして、名騎手吉沢との出会いを機に、フリーの道を選択するのだが……。





⬅騎手学校の卒業シーンから物語はスタートする。



➡実家に里帰りした拓馬に、渋沢調教師が会いに来てくれた。



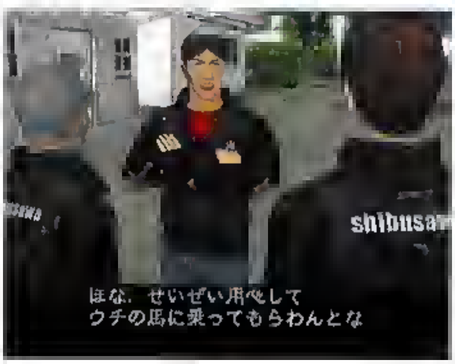
⬅情報通のトラックウーマン駒木から、西が不機嫌な理由を聞くことができた。



➡広沢とはメル友らしい。拓馬をめぐっての三角関係もあるのだろうか……？



⬆⬅馬主の娘ひかる（幼少のころ、牧場で拓馬と出会っていた）や能登などとの出会いをつうじ、男として、騎手として成長していく。



➡ちなみに、栗東が舞台となっている。このためセリフは関西弁が主流なのだ。

発走直前！　担当記者タレコミ情報

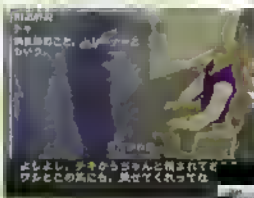
メジロライアンが2着に終わったダービーから馬券を買っている担当が、到着したばかりのロムをプレイ。そのファーストインプレッションをお届け。まず感じたのは、すんなりと新人ジョッキーになりきれること。これはシナリオの勝利。とくに競馬初心者に配慮しているためか、わかりやすく、サクサク進んでいく。それでいてマニア（担当）をニヤリとさせるエピソードが入っているあたり、開発に相当の競馬好きがいると見た……。

注目其ノ弐 SYSTEM システム

レースの結果が直接反映されるシステムを採用!

ゲームは本物の競馬と同様、平日に騎乗依頼と調教、週末にレースが行われ、1週間単位で生活のリズムが作られている。基本的にこれをくり返して物語が進行していくぞ。

また、本作はレースの結果が物語に大きく影響を与えるシステムとなっている。それによってプレイヤーの未来だけでなく、競走馬の未来も変わってくるぞ。馬に力があっても騎手が未熟ならば、勝つことは難しい……。そんな愛馬とともに育つ感激も味わうことができそうだ。



←聞きなれない競馬用語はしっかり解説してくれるので、「テキって何？」なんて人も安心。



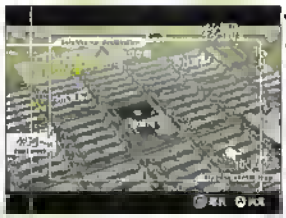
➡ちなみに、セーブはオートで行われる。テンポがそこなわれないように配慮されているのだ。



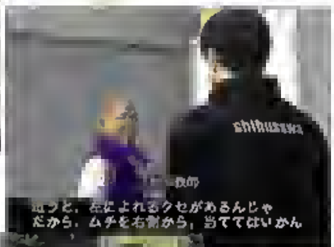
⬆渋沢厩舎の競走馬たち。彼らの運命をも握ってレースに挑んでいく。ともに、栄光の道を歩め!

火曜日 トレセン内を移動して情報収集

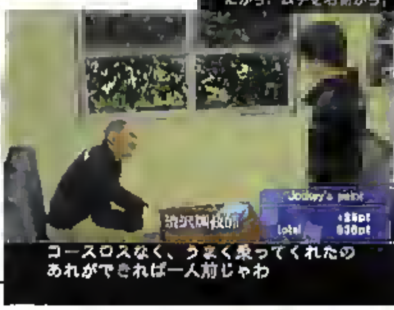
トレセン内にある厩舎や施設を移動して情報を入手し、イベントなどをこなしていく、ここで馬についての特徴や性格なども知ることができるぞ、また、トレセンでの最大の目的は、調教師から騎乗依頼を受けること、もちろんレースに勝ち、実力がつけば黙っていても騎乗依頼が舞い込んでくる、自分のプレイが、ゲームにダイレクトに反映されるため、どんなレースであっても手は抜けないのだ、



←広いトレセンの全体マップ。ここからいろんな場所へ、簡単に移動できる。



➡イベントは、おもにここで発生。馬の状態やヒントなども教えてくれる。



➡週末のレースに騎乗できるよう、こまめに厩舎を回る。先週のレースについての評価も、ここで聞くことができる。

情報を収集して馬の特徴を知れ！それが勝利への近道！

水曜日 追い切りを行ってレースに挑め!

調教師から騎乗依頼をうけるとき、馬の追い切り(週末のレースに向けて行われる仕上げの調教)を依頼されることがある、これはレース当日の馬の体調に影響を与える重要な調教だ、調教は調教師の指示に従って馬を走らせれば問題ないぞ。しっかりと馬を走らせ、当日の体調をピークにもっていけるようにしよう、



⬆追い切りの依頼が来た!　依頼を受け、なんとしても成功させよう。



➡調教師の指示を確認し、そのとおりに走ること。馬の体調だけでなく、自分の評価にも影響が出る。



⬇これで馬の仕上がりも完璧。レースでも期待が持てる。



⬅指示されたタイムを守れないと、こんなことに……。

追い切りを成功させ馬の状態を完璧にしいよいよレースへ!

ジョッキーズポイントで拓馬の能力アップ!

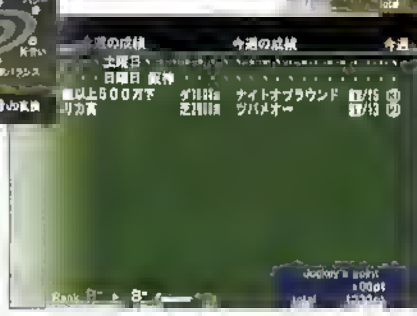
拓馬にはランク(A~Fの6段階)が設定されており、レースで優秀な成績を収め、追い切りなどで調教師の指示を守ることができれば上がっていき、斜路妨害や調教師の指示に反するような騎乗などをすると下がっていく、しかも、Fランクになった時点でゲームオーバーとなるシステムを採用しているため、のんびりプレイなんてことはできないぞ、このランクを上げるために必要なのが、レースで好成績を収めたときなどに与えられる、ジョッキーズポイント、このポイントを使うことで拓馬のステータスを上げたり、競走馬の能力値を上げることもできる、この割り振りかたで、拓馬の成長に差が出てきそうだ、



⬆拓馬のステータス画面。総合ランクのほか、手綱さばきや騎乗バランスなどの項目が確認できる。



➡ジョッキーズポイントを騎乗予定の馬に先行投資して能力アップさせることも。



⬅レースはジョッキーズポイント獲得の大きなチャンス。レースのクラスや賞金、順位などでポイント量は変化するぞ。

注目其ノ参 RACE レース つねに変化するレース展開を読み、愛馬を勝利に導け！

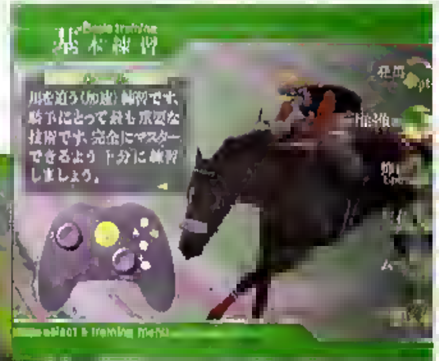
実際の競馬を参考に、とことん展開にこだわっているのがレースパート。これを可能にしたのは開発を担当しているプログレス（代表作『クラシックロード』。19本の競馬ゲームを作った実力派）の力と、膨大な馬のデータが持てるハードの力。レース中は騎乗馬の位置取り、周囲の状況、展開をつねに頭に入れ、馬の性格に合わせた騎乗をし、馬の能力を100パーセント引き出すのだ！



⬆トレセン内にある練習場。ここで、納得のいくまで練習できる。

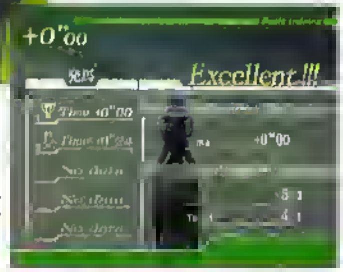
⬇自分視点、上空視点、後方、横など、さまざまな角度の視点が用意されている。

アナログスティックを手綱に見立てた新しい感覚の操作性！





⬆左右のスティックを手綱に見立て、実際と同じ感覚で馬を操る。曲がりかた、加速方法などを身につけよう。



➡練習を終えると、その結果が表示される。初期段階では好成績を収めると、ジョッキーズポイントも入手できるのだ。





⬆レースまえにも調教師から指示が。基本的にはこれを守るのだが、展開によっては騎手の判断で変えてもいい。



➡どの馬が逃げるのか、人気の馬はどう動くのか。ここで全体的な流れを予測しておく。

発走直前！ 担当記者タレコミ情報

なんとなく、騎手の気持ちがわかった気がした。とにかく勝てない。悔しい。そしてレースに出れば負け、そのくり返し。しかし止められない。それは、勝てない原因が騎手たる自分にあるのがわかるからだ。

スタートでの出遅れ、追い出しのタイミングが悪く、加速をしたとたんに前が壁で動けない……などなど。とにかく一瞬の判断ミスが命取りとなるため、レース中はほんとに気が抜けない。ふだん騎手に文句を言っているだけに、情けなくなる。

だが、それだけに1勝できたときの喜び、重みが実感できたのも事実。しばらく勝利の喜びに浸ってリプレイを見まくってしまったほどだ。この絶妙のバランスがレースに熱中できる要因かもしれない。



⬆ゲートが開いてレース開始！ タイミングが合わないと出遅れることもあるので、慎重に行いたいところ。

⬇最初の位置取り合戦。ベストポジションを確保したい。逃げ馬の場合はここが勝負。





⬅中盤は流れも落ち着く。折り合いに注意しながらスタミナを温存しよう。ムリは禁物だ。

⬇3コーナーを過ぎた頃から、レースが再び動き出す。前後左右を確認して、追い出しのタイミングに集中せよ！



勝ったレースは何度見てもイイ！

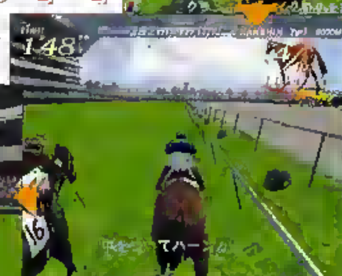


⬆➡レースの翌週、調教師や関係者から、ありがたいお言葉をいただく。そして、そのレース結果によって、イベントも大きく変わってくるのだ。気合を入れて騎乗せよ！

地道に勝利を積み重ね、いつの日か夢舞台へ目指せGIジョッキー！



⬇➡いよいよ最後の直線。ムチを入れ、追って追って追いまくれ！ 前が壁になって動けず、足を余して負けるなんてことがないように……。





紅の海 Crimson Sea

秋発売に向け細かいシステムがいよいよ明らかに！



タイトル	クレナイノウミ　クリムゾンシー		
発売元	コーエー	ジャンル	アクション
発売日	2002年秋発売予定	価格	6800円（税別）
開発	コーエー	制作陣	プロデューサー：杉山芳樹
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他			

A action

自由な行動ができる3Dアクション　テクニックを駆使して敵を倒しまくれ！

ユーザー待望の、コーエー初となるXboxオリジナルタイトル『紅の海』は，3Dフィールドを自由に駆け回ることが可能なシューティング要素の強いアクションゲームだ。今回は，新たに公開された多数の画面写真をもとに、いよいよ明らかになるゲームの詳しい内容を、その基本システムを中心にお届け！　Xboxだけで味わえる、衝撃と感動の世界がやってくる秋を待て!!



←群れをなして動く、大量の敵を一掃する快感が楽しめる。また、ひとつの星系を舞台とした、壮大な物語も見逃せない魅力。発売が待ち遠しい！

宿命を追い求め未知の敵と戦う　ショウ

前向きでまっすぐな心を持つ青年。強い好奇心を持っているが、自分が納得しないとテコでも動かない頑固な一面も。戦いの腕は超一流！

画面表示の見かたを公開

ネオサイオニクスゲージ
強力な攻撃力を持つ特殊能力"ネオサイオニクス"に関する表示。ゲージは，敵を倒すと出現するアイテムを回収することによってチャージされ、一定以上溜まるとゲージを消費してネオサイオニクスが使用できる。消費したゲージは、敵を倒して再びアイテムを回収すれば溜まっていくので，ネオサイオニクスはケチらずにここぞというところでどんどん使っていきたい。



ゲージ量

ネオサイオニクスのタイプ

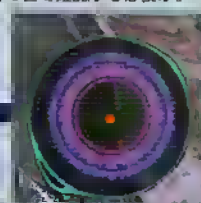
仲間のライフ
仲間といっしょに行動しているときは，彼らのライフゲージがここに表示される。なくなると当然，戦闘不能になってしまう。

コンボカウンター
連続して敵を倒していくと，コンボ数がカウントされる。敵を倒す間隔を一定以内に保てば，カウントは無限に続けられる。



エネミー探知システム
敵の出現とその距離を表す。敵を示す輪が小さくなるほど近くにいることになる。敵の数や方向は，プレイヤー自身の目で確認する必要が。

遠距離





近距離

ライフゲージ
ショウのライフゲージ。0になると戦闘不能となり、そのステージはリトライに。回復はアイテムやネオサイオニクスで行う。

ウェポンゲージ
メインウェポンのエネルギーを示す。武器を使用すると減っていく。0になると再びチャージされるまで攻撃ができない。

ショウを自在に操り戦場を駆けろ！
キャラクターのアクションを一挙紹介

ここでは、キャラクターの基本的な操作について解説する。『紅の海』はコントローラーの左スティックと4つのボタン、左右のトリガーをフルに使用した、さまざまなアクションが可能。ただし、最初のうちは移動とメインウェポンの射撃だけ使えれば問題ない。あとの操作は、ゲームの進行にしたがって少しずつ覚えていけばいい。



⬅つぎつぎと出現する敵に応じて戦場を縦横無尽に駆け回る、軽快な操作感覚が魅力。



芯の強さが魅力 戦場を駆ける花 シャミ

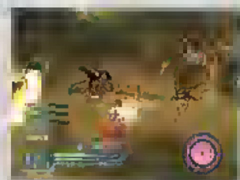
正義感の強い女性。真面目で強い精神を持ち、困難にもみずから立ち向かう。曲がったことは嫌いで思ったことをハッキリ口にすることも。

身体能力を活かした動作が可能 ■基本アクション

おもにキャラクターの移動に関係するアクション。基本的には、左スティックとボタンの組み合わせで各種アクションを使い分けていくシステムだ。使いこなせば思いどおりにショウを動かせる。

移動 左スティックでキャラを動かす

左スティックの前後で前進・後退、左右で旋回。スティックの傾け度合いで移動速度を調整する。左トリガを引きながらだと、視点を固定したまま移動。

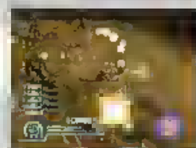


⬆視点を固定したままの移動は、敵を攻撃したまま行動するときに重宝するアクションだ。

振り返り 入力方法でふたつの動作

振り返りボタンを押すと180度旋回する。また、振り返りボタンを押しながら左スティックを横に倒すとステップ移動ができる。

ボタンひとつで180度ターン



➡背後から敵が来たときは、振り返りボタンを活用してすばやく対応したい。

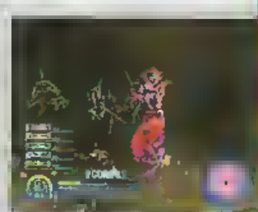
スティックを使ってステップ移動



⬅敵が捕捉できないほどの高速で移動可能。緊急回避に使えそうだ。

ジャンプ 移動や回避に利用

ボタンを押してジャンプ。左スティックと組み合わせることももちろん可能。障害物を乗り越えたり、敵からの攻撃を回避するときに利用することができる。



⬆自分の身長くらいの高さまでジャンプ。ジャンプ攻撃も可能だ。

ショウの持つ"ウェポン"を駆使して戦え ■戦闘アクション

ショウは"クロスアームズ"と呼ばれるウェポンを使って敵と戦う。ウェポンは状況に応じて射撃と剣攻撃の両方に使うことが可能で、カスタマイズによって攻撃パターンを変えることもできる。また、敵には群れで襲ってくる小型なものから耐久力のある巨大な相手まで存在する。自分のプレイスタイルと敵の習性、武器特性を見極めて効果的な戦いかたを見つけることも、このゲームの楽しみのひとつだ。

剣攻撃 近距離用のワザ

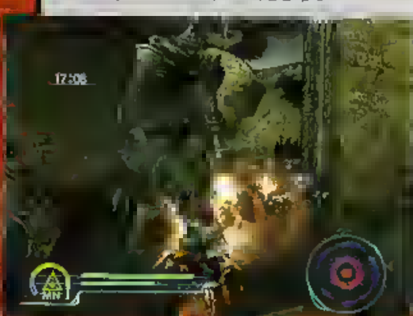
ウェポンから刃を発生させて敵を斬る攻撃。照準とは関係なく、ショウの正面にいる敵に命中する。当然、接近しないと当たらないが、威力を発揮する局面も。



⬆ボタンを連打することにより、最大4回の連続攻撃が可能。

射撃 ウェポンを利用する基本攻撃

ウェポンから弾丸を放つ基本的な攻撃で、移動しながら射撃することも可能。射程内にいる敵にはサイトが表示され、自動的に照準がつけられる。そのまま近づく敵に弾をバラまくほか、ロックオンでサイトを固定して集中攻撃をかけたり、サイトに頼らずフリーで狙いをつけたりすることもできる。敵の数やタイプ、武器特性にあわせて使い分けていくといいだろう。



⬅左トリガで視点を固定し、移動しながら射撃するのが戦闘の基本だ。

ロックオン

敵にサイトが表示されているときに右トリガを引くと、その敵に照準が固定され続ける。耐久力のある敵へ攻撃を集中したい場合に使える。



⬆ロックオン中は、サイトの表示された相手を中心に視点が固定される。わりと多用しそうな機能だ。

構え攻撃

左右のトリガを引くと、射撃態勢をとる。そのあいだ、左スティックで発射方向を自由に変えることができるので、細かい狙い撃ちができる。



⬆クロスアームスの先端から放たれるレーザーポインタを目印に、自分で狙いをつけていこう。

ネオサイオニクス 強力な特殊攻撃

ネオサイオニクスゲージを使用する強力な技。範囲内の敵を一掃するものからライフの回復まで、その効果はさまざまだ。

➡この方法で敵を倒してもゲージ回復アイテムは出現しない。



勝敗を分けるのはプレイヤーの腕と知恵 細かいシステムを熟知して敵を圧倒せよ!

「紅の海」は、プレイヤーの工夫次第で自由な戦いかたを編み出すことが可能だ。とくに、ここに挙げる3つの項目は、活用次第でゲームの難易度を大きく変えることになるだろう。ただ、指先のテクニックで敵と戦うだけではなく、可能な限りシステムを理解することが大事なのだ。



▶▶主人公の脅威に反応する"エネミー探知システム"

このゲームでまず大切なのは、レーダーとコントローラーの振動機能を組み合わせた敵の探知システムに慣れることだ。レーダーの探知範囲に敵が入ると、コントローラーの振動とともに、レーダーに敵を示す輪が表示される。この輪は敵との間合いを示すだけで方向はわからないため、実際に敵を発見、攻撃するには絶えず周囲を観察し、敵を目視でとらえることがなによりも重要な要素となる。とくに、障害物で視界の悪い場所では、敵の探知と同時に場所を移動するなどして有利な状況で戦闘できるように努めるべきだろう。



レーダーと振動で敵の接近を通知

←自宅のサウンド環境が5.1chに対応していれば、音で方向を察知できることも。

目に見えない敵に襲われても大丈夫



→レーダーに反応するが、半透明で見えにくい敵もいるらしい。五感を研ぎ澄ませ。

ショウを慕う博識の少年 ヤンチン

すばしっこくて、抜け目がない少年。ショウを兄のように慕っている。年に似合わず豊富な知識を持ち、ショウたちをバックアップする。

▶▶仲間のキャラクターとフォーメーションを組む

ゲームが進むと、ショウはシャミなどの仲間と行動をともにする。戦闘中の彼らは、ショウの動きにあわせて移動し、各々の武器の射程に入った敵を自動的に攻撃する。ショウと仲間たちの相対位置、つまりフォーメーションは、プレイ中にいつでも変更することが可能なので、出現する敵のタイプや地形にあわせて適切な隊形に組み替えていくといいだろう。仲間キャラは、攻撃力や体力などに個性があるので、彼らの得意な戦いかたを知ることもひとつのポイントになる。なお、彼らの体力が0になるとそのステージでは戦闘に復帰できなくなってしまう。



射程に入った敵を自動的に攻撃する

←仲間キャラの武装は固定。武器の特性にあった場所へ配置してあげよう。

前方に配置して攻撃を防ぐことも



→ショウの前方に仲間キャラを配置すれば、回避を考えず攻撃に専念できる。



↑戦況にあわせてフォーメーションを変更していこう。

▶▶プレイスタイルに合わせて武器をカスタマイズ

ショウの装備するウェポン"クロスアームス"は、パーツをつけかえることによってカスタマイズできる。クロスアームスをカスタマイズすると、通常の攻撃で発射される弾の威力や連射性能、ウェポンゲージの減り具合などが変わってくる。連射系の弾で少しずつダメージを与えるか、単発系の弾で一発勝負に出るかは戦況以上にプレイスタイルが大きく関わってくることだろう。自分の戦いかたと、それにあった武器のカスタマイズ方法を見つけることも、このゲームの魅力のひとつであるといえる。



←さまざまな攻撃を放つ、クロスアームスを使いこなしてこそ一人前の戦士だ。

連射タイプ

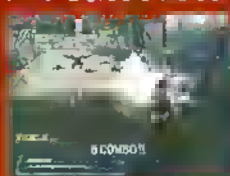
1発あたりの威力は低いが、ボタン押しっぱなしで連射できる。動きのす速い敵や、大群で襲いかかる相手に有効なタイプの武器となる。



←ウェポンゲージの減りが比較的緩やかなのも魅力のひとつ。威力が低いぶん、連射、連射で途切れることなく敵にダメージを与え続けていけるだろう。

単発タイプ

連射が利かず、ウェポンゲージの減りも早いが1発あたりの威力が高い。着弾後、爆発で広範囲にダメージを与えるものもあり、その効果は侮れない。



←発射後やゲージ切れのときにスキができやすいので、使いこなすには時間を要するかも。ただし、うまく使えば威力があるぶん、大ダメージが期待できる。

ネオサイオニクスも数パターン存在!?

ショウが放つ特殊能力ネオサイオニクスにも、ウェポンのようにいくつかのタイプが存在する。ネオサイオニクスには、広範囲にダメージを与えられる攻撃系のものに限らず、なかにはライフを回復させるタイプもあるらしい。これらのネオサイオニクスをどう身につけていくかはヒミツ。使えば使うほど成長するらしいが?

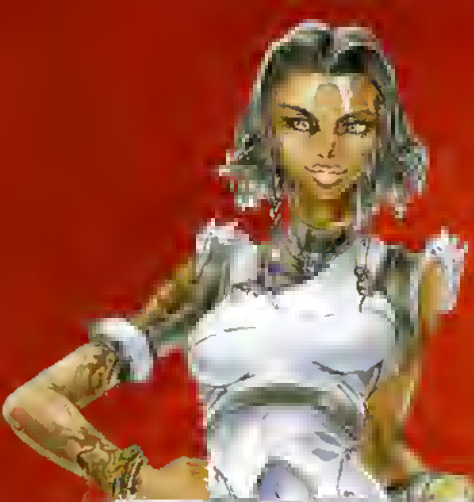


↑これはショウを中心とする一定範囲にダメージを与えるネオサイオニクス。敵の多い場所で重宝するはず。

宿命の真実を追い、戦いに明け暮れるショウ……
変化に富んだステージの数々を先行プレビュー

ここからは公開された写真で判明した各ステージを紹介する。舞台は多数の惑星が存在するひとつの星系だけに、風景はもちろん、文明の進化もまちまちなステージが用意されているぞ。

ミッションの目的を把握せよ！
各ステージの目的は、ボスを倒す単純なものから、味方の重要人物を護衛したりなどさまざま。



戦いは少々苦手 イベントで活躍？ ケチャ

ノリもいいが調子もいい、あまりほめられない性格。戦いにはあまり向いていないようだが、生来の口のうまさで活躍するとか。

渓谷ステージ

切り立った崖に両側を挟まれた谷間を進む。ルートはほぼ一本道なので迷うことはないが、そのかわり敵を全滅させないと先へ進むのは困難だ。敵に背後から襲撃されることもあるので、振り返りを使ってす速く対応したい。また、このステージには地面に潜る敵もいるようだ。



⬆左右に逃げ道のない場所でくり広げられる、激しい銃撃戦。群れで襲いかかる敵は動きがす速い。



➡味方と協力して集中射撃。敵の早期発見が戦いを楽にしてくれる。



⬅アリジゴクのような敵。カマ状の両腕が攻撃力の強さを物語る。

市街地ステージ

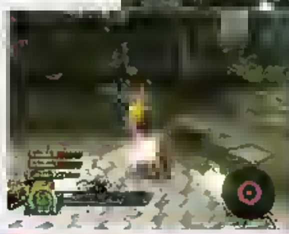
舗装道路とビルで埋め尽くされたステージ。戦闘か災害のためか、すべて破壊されてしまっている。ショウたちが戦う相手も関係しているかもしれない。地形的に道路を利用しての移動がメインとなるだろう。ステージの中には、昼なお暗い裏通りのような場所もあるようだ。こういった場所では敵からの奇襲を受けるとかなりの苦戦を強いられるだろう。



⬅廃墟の影からわきだしてくる敵を打ち倒せ！



➡建物の中なのか、薄暗い場所へ来たショウ。この街の住人はいったいどこへ行ったのだろうか？



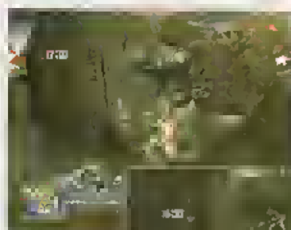
⬅広場のような見通しのいい場所での戦闘。レーダーと音を頼りに敵を探索していこう。

遺跡ステージ

上記の市街地ステージとは明らかに違う文明を歩んだ場所だ。建物の雰囲気からして、遺跡のように朽ち果てた都市跡なのかもしれない。ここには、動くヨロイのような敵が多数出現する。ショウの背丈の2倍はありそうなヨロイは、攻撃力もさることながら耐久力の高さを想像させる。射撃を集中させて1体ずつ倒していくことになるのかも。



⬅巨大なヨロイが襲いかかる遺跡のようなステージ。



⬅建物の壁に刻まれた不思議な文様が、未知の文明を感じさせてくれる。出現する敵との関係は？



➡人気の感じられないこの場所で、ショウたちを待ち受ける冒険とは？ いまから気になるところだ。

？？ステージ

床に美しくも不思議な彫刻が施された、建物の中のような場所。雰囲気がSF映画に出てくるような基地か宇宙船の内部を思わせる。どうやら迷路のように通路が走っているようだ。こういった地形の入り組んだ場所では、レーダーで敵を捜すのが難しくなるかもしれない。



⬆見通しのよい場所での戦闘。仲間がみんな、かなり前進した状態で敵と入り乱れてしまっている。



頼りになる戦士 ふだんはやさしき男 ボーラン

巨体に似合わずやや臆病。性格もやさしく、争いごとを好まないが、戦いではその体を活かして阿修羅のように暴れまわってくれる。

真・三國無双2

SHIN・SANGOKUMUSOU 2

猛将たちの豪快アクション操作のコツを予習せよ!

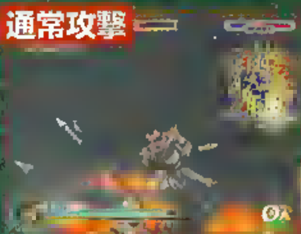
古代中国、三国鼎立時代ごろに活躍した武将たちが主役の豪快アクション。いよいよ発売になるXbox版の楽しみかたを紹介。

タイトル	シン・サンゴクムソウ2		
発売元	コーエー	ジャンル	タクティカルアクションゲーム
発売日	9月26日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	コーエー	制作者	プロデュース ω-Force
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch 2人
その他			

豪傑の能力を100パーセント引き出す攻撃操作を解説

プレイヤーが操作するのは、一騎当千の有名武将たち。雑兵相手なら通常攻撃ボタンを連打するだけでも十分に戦うことができる。だが、敵軍のなかにも有名武将が現れた場合、通常攻撃だけではかなりの苦戦を強いられることになるはず。きたるべきときに備えて防御や特殊攻撃の操作方法も覚えておこう。また、矢があれば右トリガ+攻撃ボタンで弓攻撃も可能だぞ。

通常攻撃



X

←通常攻撃は、ボタンを連打すると4～6の連続攻撃になる。攻撃回数は武将で変化するぞ。

防御

左トリガ



←X・ボタンと同時に押すとバーガード。吹き飛ばされたときに押すと、受け身をとる。

チャージ攻撃

通常攻撃よりも威力が高い。特殊効果が得られる場合もある。その反面、スキが大きい。連続攻撃に組み込むことで攻撃方法や効果が変わる。



Y

←単発の場合はこの攻撃になる。攻撃範囲が広く、敵のガードを崩したりもできる。

無双乱舞

無双ゲージが満タンのときにBボタンを押すと無双乱舞をくり出す。なお、無双ゲージはBボタンを押し続けることで溜めることができる。



B

←無双乱舞は体力ゲージの状態、ふたり同時プレイ時に同時にくり出すと……が変化。

連続攻撃

Xボタンを連打すると、通常攻撃による連続攻撃が可能。その途中でYボタンを押すと、チャージ攻撃を連続攻撃のフィニッシュにできる。

コンボの一例

X X X X ↓ X X Y Y



←流れるような動作で4種類の技をくり出す。途中で止めることも可能。

←装備武器……に攻撃が可能。これだけ……か……。

←チャージ攻撃に変えて攻撃力アップ。状況にあ……いけよ。

護衛兵の能力がアップ

武将の攻撃を援護する護衛兵。Xbox版では、護衛兵を一般兵、女兵、黄巾兵、南蛮兵、女蛮兵の5種類から選ぶことができる。さらに武装の変更もできるので、プレイヤーキャラの能力や突入する戦場の状況に合わせて設定することで、かなり頼りになるはず。また、Xbox版では武将をひとりだけ、護衛兵に選ぶこともできる。"無双モード"などで最強まで成長させた武将を護衛につければ、まさに百人力。もっとも頼りになる味方として大活躍してくれるはずだ。

5種類の護衛兵がサポート



←武装の変更も可能。武将が成長すれば、統率可能な人数も増える。

武将を護衛につけることも!



←ひとりしか護衛につけられないが、武将のサポートは頼りになるぞ。

有名武将たちのゲームにおける特徴を検証

武将たちは、それぞれ得意の武器を手にして戦に臨む。また、同じような武器を使う武将でも、会得している武術や運動能力の違いによって、プレイヤーキャラとしての使い勝手はかなり異なる。

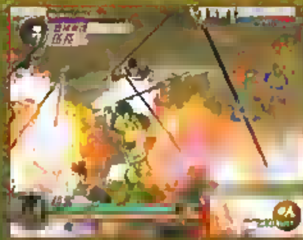
最初からプレイヤーキャラとして選択できる9名の特徴を紹介するので、ゲームをプレイする際の武将選択の参考にしてほしい。



⬆プレイヤーキャラは9名。だが、ゲーム中の条件を満たすことでどんどん増えるぞ。

バランスがよく扱いやすい 趙雲（ちょううん）

武器が槍なので攻撃のリーチが長く、横方向に振り回す技が多いので乱戦にも強い。移動スピードやジャンプの能力も高めで扱いやすい武将だ。



⬅広範囲を攻撃できる技が多いので、敵に囲まれても強いぞ。

武器のリーチと攻撃力がウリ 関羽（かんう）

大刀など柄の長い武器を好んで使い、それを横方向に振り回す攻撃が多いので、乱戦に強い。攻撃力が高いので、敵武将との一騎討ちにも強い。



➡重量級にしては移動能力が高く、扱いやすいといえる。

関羽と並ぶパワーファイター 張飛（ちょうひ）

武器が槍や矛なので攻撃のリーチが長く、攻撃力もトップクラスのパワフルな武将。その反面、移動スピードやジャンプの能力がかなり低い。



⬅パワーで敵を圧倒。その戦いぶりは豪快のひと言に尽きる。

魏将きってのバランスキャラ 夏侯惇（かこうとん）

武器が刀なので攻撃のリーチはいまいちだが、スキが小さい。攻撃力、移動スピード、ジャンプの能力がバランスよく高いので、扱いやすいぞ。



⬅攻撃時に勢いよく踏み込むため、刀にしてはリーチが長め。

悪来典韋のパワーを見よ 典韋（てんい）

武器が片手持ちの戦斧なので、攻撃のリーチがやや短い。大振りな技が多いので、攻撃のスキも大きい。攻撃力の高さで勝負する豪快な武将だ。



⬅連続攻撃の4発目をチャージ攻撃にすると、敵を投げるぞ。

トリッキーな動きで敵を翻弄 張郃（ちょうこう）

両手に装備した鉤爪で戦うため、攻撃のリーチは短いが、スキはかなり小さい。移動スピードやジャンプの能力だけでなく、防御力も高い武将。



⬅連続攻撃の4発目をチャージ攻撃にすると、前方に突進。

鉄鞭を振るうパワーキャラ 黄蓋（こうがい）

武器の鉄鞭は、攻撃力は申し分ないが、攻撃のリーチが短く、スキが大きい。また、武器を振り下ろす技が多いので、敵に囲まれると若干不利。



⬅呉軍では珍しいといえる重量級の武将。豪快に叩きつぶせ。

攻撃のスキの小ささがウリ 周瑜（しゅうゆ）

両刃持ちの剣や刀を武器にする軍師。移動スピードやジャンプの能力が高い。攻撃力がやや低めで、攻撃範囲が広い技が少ないのがネック。



⬅6歩以上走ってからのダッシュ攻撃が強力で使いやすいぞ。

身の軽さが最大の武器 孫尚香（そんしょうこう）

圏という武器を愛用する姫君。移動スピードやジャンプの能力がかなり高い。攻撃のリーチの短さは、圏を投げるチャージ攻撃でフォロー可能。



⬅3、4、6発目をチャージ攻撃にすると、圏を投げるぞ。

特報 X SPECIAL

WWE RAW









全米でテレビ中継されるほどの人気を誇るプロレス団体WWEがXboxで登場 世界最高峰の魅力を一挙に紹介するぞ！

タイトル	ダブリューダブリューイー ロウ		
発売元	KADOKAWA	ジャンル	プロレス
発売日	10月3日発売予定	価格	7800円（税別）
開発	アンカー	制作者	プランナー：荒井健太郎
ブロック数	ゲームデータ＝8ブロック以上	システム対応	1〜4人
その他	初回限定版同時発売・価格12800円		

WWEの再現度を開発チームのこだわり解説といっしょに公開

今年3月に来日し、日本のプロレスファンをも魅了したWWE。世界でもっともおもしろいプロレス団体が、Xboxのゲームとして再びこの秋、日本に上陸することになった！ 本作は、観客の支持率を表現した"ボルテージメーターシステム"や、思わず見入ってしまうリアルな入場シーンなど、WWEの魅力をきっちり再現。マニアも大満足の仕上がりになっている。一方では、派手な技を簡単な操作によってくり出せるといった、格闘ゲームとしての楽しさも兼ね備えているのだ。

今回は、そんな『WWE RAW』の開発を手がけたアンカーのメンバーによるコメントとともにゲームの魅力を紹介。WWEのテレビ放送でおなじみの、キング＆JRばりの解説をご堪能あれ。それでは、JUST BRING IT！（かかってきな！）





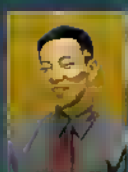
↑→WWEの試合といったら、やはり豪快な打撃での展開だろう。パンチやキックで試合の主導権を握り、得意技をくり出そう！

今回お話を聞かせてくれた『WWE RAW』開発チーム・アンカーとは

開発元であるアンカーは、『アルティメットファイティングチャンピオンシップ』（DC・カプコン）や「トイファイター」（アーケード・セガ）など、数多くの格闘ゲームを手がけていることで有名。今回はそんなアンカーの開発担当4名に話を聞いたのだ。皆さんいずれもWWEの大ファンとのことで、本作のこだわりぶりにも納得だね！



荒井健太郎
ゲームシステムと開発進行全般を担当。DC版『UFC』にも参加。好きなレスラーはババ・レイ。



岡 大
プログラム全般を担当。必殺技の再現シーンは必見とか。好きなレスラーはハーディーボーイズ。



渡辺一樹
女性キャラのモデリングなどを担当。好きなレスラーはモーリー。こだわりのデキは必見とのこと。



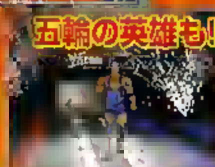
曽根良洋
アル・スノーなどのモデリングを担当。好きなレスラーはペリー・サターンと超シブイ趣味を持つ。

あのロック様からストーンコールドまで！ 人気スーパースターが続々登場！

今年に入って選手の動向が大きな注目を集めているWWE。ファンとしては、いつの選手データがゲームに反映されているのか気になるところだが、ズバリ収録されているのは'01年11月のもの。したがって、いまはもう団体にいない、あのストーンコールドも操ることができるのだ！



←映画に主演したりして、すっかり日本でも有名になったロック様も登場。



→五輪のアマレスで金メダルを獲った自称・五輪の英雄・カート・アングル。



↑全米で"ストーンコールド現象"を巻き起こした彼を見られるのはこれで最後かも!?



←トップ選手として長いあいだ活躍しているアンダーテイカー。

観客の心をつかめ！勝敗を分ける ボルテージメーターシステム！

WWEの世界では、勝負に勝つには観客を味方につけなければならない。観客がどちらを応援するかによって試合の流れが変わってしまうからだ。そういった観客のレスラーに対する支持率をゲームに取り入れたのが、画面下にあるボルテージメーター。このメーターはまんべんなく技を使うことで上がり、試合の雰囲気を壊すような行動をとると下がる。ゲージが一定値を越えて点滅すると、必殺技が使えるようになるのだ。



↑むやみやたらとアピールしても、観客はしらけるばかり。フィニッシュの直前など、効果的にアピールを使おう。



↑スーパースターの動きを再現すると観客のボルテージがアップするぞ。

観客とひとつになれる娯楽格闘技

WWEのうたい文句は"スポーツエンターテイメント"。つまり、観客に楽しんでもらってナンボの世界である。選手は観客に飽きられないよう、つねに自分の演出を考えているのだ。



←自分のキャラを観客に認知させられれば一流。

開発スーパースターのこだわりポイント 観客のノリを表現

プロレスとゲームのバランスをとる作業にはかなり時間を使いましたね。試行錯誤の結果、今回観客の興奮をゲームに取り入れるためにボルテージメーターシステムを採用したんです。これは、観客がレスラーをどれだけ支持しているかを表すものです。だから、同じ技ばかり使っていると、「お前、芸がないなあ」ということで、ゲージが一気に下がってしまいます。ほかのプロレスゲームだと、ひとつの強い技を使い続けると勝てることがあるんですが、"魅せながら勝つ"というWWEの醍醐味を味わってもらいたかったので、あえてゲージがMAXになると必殺技が使えるという仕様にしました。そういった点を通して、レスラーはいかに観客を喜ばせて闘っているのか、という部分を体験してほしいと思っています。まあ、逆にわざとブーイングを浴びながら闘うのもアリなのですが(笑)。（荒井氏）



↑フラフラの相手に首をかっ切るアンダーテイカー。これはもしや……。



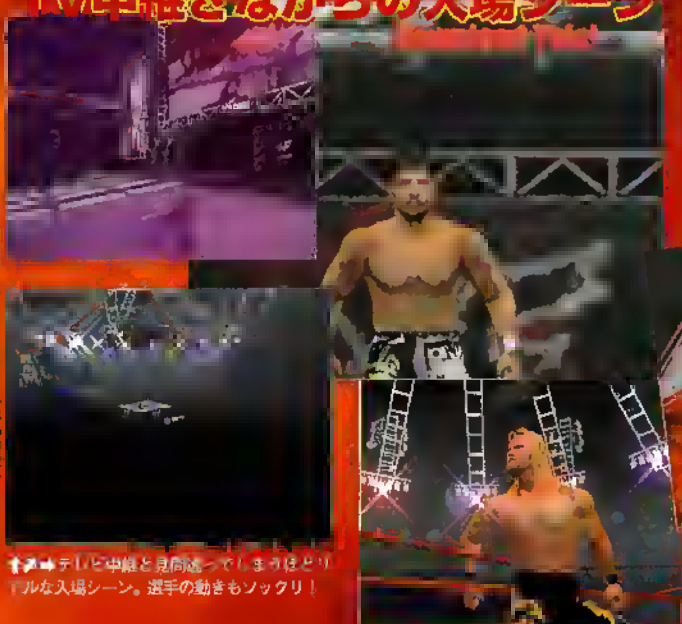


↑やはり出た！ 必殺技のチョークスラム！ここで相手は彼の破壊者リストに入った。

WWEの演出・雰囲気をゲーム中で完全再現

試合のおもしろさもさることながら、ド派手な入場や会場の仕掛けといった演出もWWEの大きな魅力のひとつだ。入場中にXボタンを押すと、会場に設置されたタイタントロンで流れるムービーを画面いっぱいのサイズで見ることができる。さらに、試合中に選手が自分の得意技を使うとダブルフィーチャー(リプレイ)画面が出るなど、まるでテレビ中継を見ているような演出でWWEの雰囲気を味わうことができるのだ！

TV中継さながらの入場シーン



↑↗➡テレビ中継と見間違ってしまうほどリアルな入場シーン。選手の動きもソックリ！

開発スーパースターのこだわりポイント 力を入れた演出面

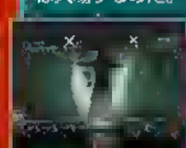
今回はWWEの完全再現を目指すということで、会場の再現度には相当こだわりました。会場のサイズはそのまま実際のものと同じになっています。当初は、会場のデータがなかったので、実際に現地に行って、自分たちの手で会場のサイズを調べたりしました。メジャーを使えなかったので、リングの横に人を立たせてサイズを測ったりしました。けっこう大変でしたね(笑)。また、入場シーンにも力が入っています。キャラクターのモーションとカメラワーク、それから花火といった演出に注目して見てほしいです。入場シーンはスタートボタンで飛ばすこともできるのですが、どの選手の入場画面も飛ばすのがもったいないくらい出来がいいですよ。ハーディーズもちゃんと3人で入場しますし(笑)。ともかく、"入場シーンを見ているだけでも楽しめると思います。入場画面は、どのプロレスゲームよりも凝っているという自負はありますね。（岡氏）



↑アンダーテイカーのラストライドが炸裂！ 試合の山場とも言える衝撃の破壊映像を、リプレイでも見ることができるぞ。

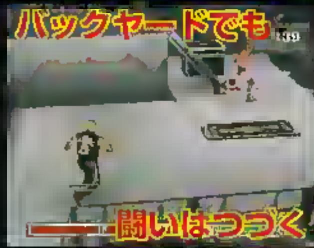
ライブ感を演出するタイタントロン

タイタントロンとは、選手の入場口に設置されている巨大モニターのこと。ここで選手のイメージムービーが流れ、それとともに選手は入場するのだ。ちなみに、試合まえに起こる前フリドラマも、このタイタントロンで上映される。



リング外でもWWE!! あんな凶器やこんなアイテムが

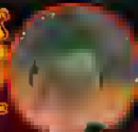
WWEの熱い闘いはリング内だけにまとどまらない！ 場外では、机やイスをはじめ、帽子やマネキンの頭などWWEに登場したユニークな凶器やアイテムが多数使用できるぞ。ただし、リング内で使用すると反則負けになるので注意が必要だ。また、プレイ中に出てきた凶器やアイテムはミュージアムモードで鑑賞できる。コレクター魂を刺激されるね。



⬆試合中はリング外でも油断禁物。場外戦で試合の流れが変わることもあるのだ。

WWE的不思議凶器・アイテムコレクション


トロフィー
⬅かつてエッジが"キングオブ・ザ・リング"で優勝したあとによくトロフィーを持って入場していたが、これはそのときのものが反映されている?


バンダナ
⬅手に持ってBボタンを押すことで装備できる。身につけたものは、攻撃を受けると地面に落ちる。


スノーボード
➡横殴りされると、ダメージが大きそう。さすがに装備して乗ることまではできそうにない……。


タイヤ
➡ホイールつきのタイヤ。これで殴られても痛いのか痛くないのか微妙なところ。しかし、見た目の派手さと奇抜さでは群を抜く凶器だと言える。


メガネ
⬅実際にも、ダッドリーズやロック様など、意外に多くの選手がメガネ(サングラス)を愛用している。

ボリューム満点! マニアも納得!? "CREATE A SUPERSTAR"

キミだけのオリジナルキャラクターがWWEで大暴れ！ "CREATE A SUPERSTAR"モードでは、キミ好みの設定で新しいレスラーを作ることができるぞ。レスラーのプロフィールはもちろん選手のサインの種類、マニアックなところでは、入場時の観客のカメラフラッシュ数まで設定できるのだ。自分で作ったキャラクターが自分の設定した演出で入場…。これほどプロレスファン冥利につきるエディット機能はほかのゲームでは味わえないぞ！



⬆好きな技を装備できるほか、WWEにはおなじみの人間関係なで設定可能。エディット機能までWWEを極めている!?

開発スーパースターのこだわりポイント 遊び心満点のアイテム

アイテムや凶器の選考基準はとくにありません。おもしろければ何でもアリかな、と。楽しいものは何でも取り入れる、それがWWEイズムだと思いますので(笑)。基本的には実際に試合で使われたものはだいたいカバーしておいて、開発サイドでおもしろそうだと思ったものをプラスアルファで加えてあります。「それ、1回しか使われたことないだろう」といったものまで収録していますよ。 (荒井氏)

実際の試合には出てこないもので加えた、おもしろいアイテムはスリッパかな。あとは冷凍マグロ。さすがに解体はしませんけど(笑)。解体といえば、イスには自信アリです。何度もイスで相手を殴ると、イスが変形したり、底が抜けちゃうんですよ。それと、机が割れたあとも、その割れた破片を凶器として使用できてしまいます。これはいままでにない画期的なシステムだと思いますね。 (曽根氏)

何でもアリ! ハードコア選手権

WWEには"統一世界ヘビー級王座"や"ヨーロピアン王座"など、数多くのタイトルが存在する。その中でもひときわ異彩を放つ王座が"ハードコア選手権"だ。これは基本的には凶器の使用オーケー、場外でのフォールオーケーのまさになんでもありな試合形式のタイトルマッチなのだ。もちろん"ハードコア選手権"は本作でも楽しむことができるぞ!


⬆なんでもありのデスマッチ。ある意味非常にWWEらしいと言えるかも。

開発スーパースターのこだわりポイント 細部まで設定できるエディット

レスラーエディット機能は、会心のデキです。たとえば、苦心してキャラクターを作ったとしても、セーブをしておかなかったら、おそらく同じキャラはもう二度と作れない(笑)。だから、セーブし忘れると大変かもしれないですね。それほどのボリュームがありますよ。あと、設定できる身長の上下幅がとても大きいので、当たりやすく設定できるし、極端に当たりにくくもできる。本作では、"WWEの完全再現"というコンセプトを掲げているのですが、不自然なまでの当たりにくさは、ゲームのおもしろさとしてとっておきたかった部分ではあります。とはいえ、エディットのボリュームに関しては、まだまだ納得しきっていないんです。もっともっと多くのパーツを準備したかったですね。じつは、現在海外向けに「2」を開発しているのですが、エディット機能ではさらにマニア度の高い設定も細かくできるようにしたいなあと思っているんです。 (渡辺氏)

実録! キャラクターができるまで

では、手順を追って実際に選手を作ってみよう。まずは名前やニックネームなどのプロフィールを決定。その後、使用する技を装備させ、ライバル・仲間といった人間関係を設定しよう。最後に入場時の照明などの演出を細かく指定すれば、キミだけの選手の完成だ！

①まずはプロフィール入力



⬆何はともあれ、まずは名前を設定。体重や身長といった選手データもここで入力。

②つぎにステータス・技を決める


⬆打撃時の攻撃力や投げ技に対する防御力など、選手の技に対する数値を設定。

③入場時の演出を設定して完成!



⬆花火やスポットライトなど、選手の入場における演出を選択し設定。これで完成。

『WWE RAW』について さらに突っこんで聞いちゃいました!

ここで、KADOKAWAの飯田均プロデューサーもインタビューに乱入! ここまでに紹介しきれなかった開発のこだわりを、アンカーの4名とともに語ってもらった。

WWEの魅力をできるだけつめこんだ

──『WWE RAW』を日本で発売しようとした経緯を教えてください。

飯田　初めてWWEを見たのは、今年3月の来日興業のときだったのですが、そのとき一目惚れしてしまいまして(笑)。あとで、アメリカでゲームが発売されていると聞いて、「日本でも出したい!」と思ったんです。そういう意味では、私の個人的趣味から始まった企画ですね(笑)。

──では、ゲームに反映したWWEの魅力とはどの点ですか?

岡　試合のダイナミックさはうまく反映できたのではないかなと思います。WWEの派手な展開をゲームでも楽しんでもらえるとうれしいですね。それと、WWEならではの人間関係を楽しめる点もうまく反映できているんじゃないかな。

渡辺　ゲームでも、選手の組み合わせによってライバルが試合に乱入してくるなど、因縁関係が設定されているんですよ。

荒井　そういったWWEの雰囲気をゲームの中でも楽しんでほしいです。

曽根　あとは、キャラクターの再現度にも注目です。映画に出てくるキャラクターのような選手の特徴を再現するのに苦労しましたよ。

──いままでのWWEの作品を参考にした点はありますか?

荒井　あえて参考にはしませんでした。基本的には、いちから作っていくことを心がけましたので。

岡　いままでのWWE作品、というよりは既存のプロレスゲームとは違うシステムを目指しました。

──Xboxでの開発はどうでしたか?

岡　マシンパワーとしては申し分ないですね。開発はしやすかったです。ただ、性能はあればあるだけ使ってしまうので……。開発の性でしょうか(笑)。マシンパワーということでいうと、注目してほしいのはキャラのモデルの動きと質の高さですね。Xboxの能力を使い切ったものに仕上がっていると思います。

荒井　入場をシーンをはじめ、演出には力が入っています。よほどやりこまないとわからないような部分にも、多くの力を使いました(笑)。

渡辺　モデリングとしては、Xboxの高いスペックのマシンだからといってポリゴン数をムダに使わないよう心がけました。

飯田　そういえば、よく見るととくにモデリングのよくできているキャラがあるんですよ。女性キャラなんかはかなり(笑)。そのへんは女性キャラのモデリングを担当した渡辺さんの趣味がモロに出ているみたいです。

渡辺　ええ、それはもう金髪が好きなもので(笑)。自分でも髪の毛はうまくいったなと思っています。

──選手の動きもリアルですね。

曽根　じつは、あれはモーションキャプチャーを使用しているわけではなくて、こちらで再現しているんですよ。そのため、ビデオで何度も見て研究しました。社内にいるWWEマニアに見てもらって、「ここは違うだろ」なんて怒られたりしながら(笑)。

飯田　選手の動きもそうですが、全体的にWWEを高いレベルで再現できていますよ。一方で、ボルテージシステムを採用するなど、試合部分もかなりの出来です。ファンの期待を裏切らないものに仕上がっていますので、ぜひご期待ください。

「WWE RAW」is the best!
(「WWE RAW」は最高さ!)
It's true, It's true!
(ホントにホントだ!)



⬆「WWE RAW」を手がけるKADOKAWA&アンカー所属のスーパースター(WWEでは偉大なるレスラーをそう呼ぶ)たち。チームワークもばっちりなのだ。

特別企画!! はたして勝つのはどっちだ!? 担当ライターvs.アンカーの仁義なきバトル

「プロレスと名のつくゲームでは、誰にも負けないよ。無論『WWE RAW』でもな」。すべては、プロレスラー兼ライターである彼のこの一言が始まりだった。影で吹聴するぶんにはとくに問題はないが、そのあまりにも尊大な一言を本作のプログラマー岡氏が耳にしたからたまらない。「俺のほうが強い」、「いいや俺だ」という低次元の怒号が飛び交うなか、『WWE RAW』での対決とあいなった。岡氏は「俺に勝ったら極秘情報をくれてやる」と自信満々。こうして闘いの火蓋は切って落とされた。





⬅プロレスラー兼ライター操るロックを、岡氏操るクリスジェリコが必殺技に捉えようとしたその瞬間……。



⬆なんと「停電だ!」という叫び声とともにリセットボタンを押すレスラーライター。幼稚だ。

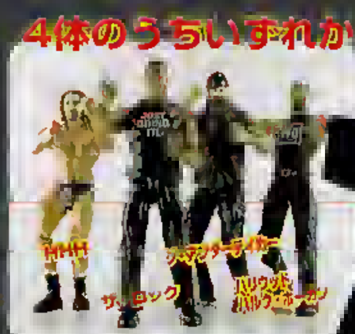


⬅その後、なんと実力行使に出るレスラーライター。岡氏も思わずタップアウト。

というわけで、極秘情報ゲット!

こともあろうに素人にプロレス技の洗礼を浴びせた無法者のレスラーライター。プロレスゲームではなく、あくまでプロレスでの勝利ではあるが、当初の「岡氏に勝利して、極秘情報をゲットする」という目的は見事に達成。ともかく、ギブアップしてしまった岡氏は、渋々ながら我々に極秘情報を提供してくれた。その情報とは初回限定版の特典。なんと初回限定版には、WWEのTシャツとフィギュアがもれなくついてくるというのだ!

これが初回限定版の特典だ!



プラス



⬆➡WWEのTシャツと、人気の高い4体のフィギュアのうち1体が初回限定版にはついてくる。これだけの特典がついて12800円とはお買い得だぞ!





バトルを有利に展開するために！ パーツの特性を理解せよ

Thousand Land

"俺だけの庭"を作ってバトルする、リアルタイムシミュレーションの最新情報をお届け。今回は、バトル時に大活躍のオブジェ"パーツ"について学ぼう！

タイトル	サウザンドランド		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	マップカスタマイズシミュレーション
発売日	2002年秋発売予定	価格	未定
開発	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー：金子卓典
ブロック数	未定	システム対応	[illegible]
その他	―		

チビユニット"APO（アポ）"に指示を与えて庭を作り、ライバルの庭とつなげてバトルする『サウザンドランド』。庭作りの段階で、APOに作らせるオブジェクトのひとつとして"パーツ"があるが、これは、バトル時に敵の侵入を妨げる、非常に頼りになるオブジェクトなのだ。

パーツは大きく分けて、"建設系"と"植物系"の2種類がある。それぞれ、状況に応じて作り分けなければならないのは言うまでもない。巧妙なパーツ配置が、バトルを制す！



←盛大に並ぶ建設系パーツの"トリプルカノン"。ちょっと作りすぎたかな？



←植物系"マグノイーター"がAPOを狙う。捕まると食べられちゃうぞ～

建設系パーツ

頑丈かつ高性能。APOが操作せねばその能力を発揮できず、弾などの資材を消費する。壊されると作り直さねばならない、高コストなパーツだ。

攻撃兵器　敵味方に大ダメージ

APOやTELAに対して、絶大なダメージを与える、もっとも一般的、かつ効用がわかりやすい建設系パーツ。重要拠点に配置して、敵侵入者に備えよう。しかし、このパーツからの攻撃は、味方にもダメージを与えてしまう。守備兵的なAPOとの併用で乱戦を招かぬよう、運用には細心の注意を。



←複数のAPOによる操作が必要な"ランチャーカノン"。TELA接近！



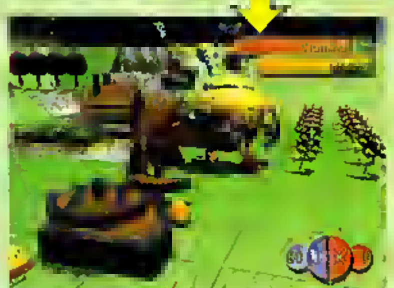
←敵のTELAを撃退すべく、ランチャーカノンが火を吹く！　さらに強力なパーツも建設可能らしい。

トラップ　相手に特殊な効果を

敵ユニットに直接ダメージを与えることはできないが、目を回したり、転がしたりなど、行動を制御することが可能。とくにTELAに対して有効に動作する、貴重なパーツだ。単体で運用するよりも、敵を転がしているときに集中放火を浴びせるなど、ほかのパーツとの組み合わせで威力を発揮する。ちょっとパズル的な思考が必要かも？



←侵入してきた敵のTELAが、こちらが建てたパーツ"クレイジーノイズ"に興味を示して近づく。TELAの嫌いな音を発するクレイジーノイズ。



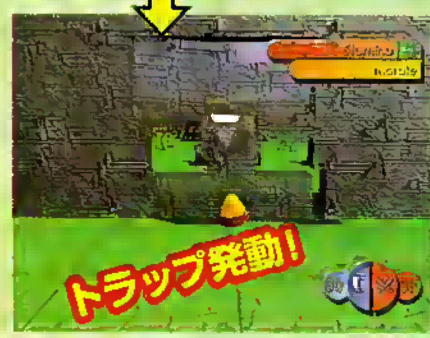
←その音を嫌うTELAは、その場を立ち去っていく。撃退成功!?

侵入防衛　敵の進路を妨害

ユニットたちの侵攻を妨げる、バリアー的パーツ。敵、味方ともどもの進路をふさいでしまうので、いいかげんに配置していると自分が困ることに。敵をワナに誘い込む際に威力を発揮するかも。



←高い壁"ドロップウォール"が、APOの行く手を阻む。しかし壁登りを会得したAPOなら、難なく乗り越えようと壁をよじ登り始めてしまうが……。



↑壁が突如崩れ去る。よじ登ろうとしたAPOはダメージを受け、進軍が遅れてしまう。地味だが効果てきめん！



ぼくらがAPO

庭作り時には労働力に、バトル時には兵隊となるチビユニットがぼくたち。労働や戦いの中で、いろんなことを覚えて成長もするんだ！



われらがTELA

バトル時に絶大な攻撃力で相手の庭を蹂躙するデカユニットだ。召喚してAPOを使って進軍させてくれ。自分じゃ動きたくないからな。

Xbox Liveで楽しさ倍増

「サウザンドランド」が、Xbox用オンラインサービス"Xbox Live"に対応していることは、すでにご紹介したとおり。コンピューターのライバルの代わりに、人間とのバトルが可能(右は対戦者の情報画面)になる。さらに戦績優秀者は、全国ランキング上位者として発表される。さらに、新たなパーツのダウンロードで、新戦術を編み出すことも。また、新たなマップ、新たなライバルのダウンロードが、ニューバトルへとプレイヤーを誘う。



オンラインコミュニケーションも

オンライン中は、いつでもリアルタイムで相手とコンタクトをとれる。ボイスチャットとの併用で、オンラインの楽しみは無限大に広がること間違いなし！





植物系パーツ

完全に成長するまで作動しないため、効果を発揮するのに時間がかかる。ただし、成長しきれば、その能力は半永久的。効果も自動的に発動する。

植物トラップ 自動発動のワナ

建設系のトラップと同様、敵に直接ダメージを与えるのではなく、さまざまな効果で、敵ユニットの行動を制御する。自動発動なのでAPOが操作する必要はない。ただし知能がないため、敵味方や状況の判断もなく、いらないところで作動してしまうことも。こちらもほかのパーツとの組み合わせを用いて、絶大な効果を発揮させることができる。要はプレイヤーの腕次第ということ。



←TELAを一定時間ひきつける"ズイングテール"に見とれているあいだに攻撃！

花畑 景観と味方への特殊効果と

読んで字のごとく、マップを美しく彩るお花畑。庭をきれいに飾りつけるオプション……かと思いきや、じつはこの花畑に入ったユニットたちには、不思議な効力が備わるらしい。敵をこの場に誘い込んで、APOで袋叩きにしてしまおう。いわゆる"地の利を活かす"というヤツだ。



↑"パープルコスモス"に入ったAPOは、一定時間耐久属性がアップ！　庭もきれいになって、まさに一石二鳥？

素材植物 弾丸になります

成長させると実がなる。この実は、攻撃兵器の弾になるのだ。攻撃兵器のそばに植え、実をもいで、攻撃兵器まで持っていこう。また、集めることでパーツをパワーアップさせる実もあるらしい。



←"フレイムゼレア"は、その種が火属性の弾丸となる属性資材。うまく活用すれば、ふつうの弾丸よりも威力は倍増するはず。どんどん育てよう！



→実をもいで、攻撃兵器まで運び、装てん。ゆえに、攻撃兵器のそばに植え、作業効率をアップさせる必要がある。攻撃兵器との数のバランスも重要だ。

環境植物 多彩な機能でサポート

夜中に周囲を照らすライトとなったり、APOたちが活用する見張り台となったり、マップ内で行動するAPOたちをサポートする。完全に育て上げれば、さまざまな機能を発揮する、縁の下の力持ち的パーツに成長。バトル以外でも活躍しそう。



→背の高い"バナナタワー"は、見張り台にもってこい。壁の向こうも丸見え？

建設系＋植物系で効率よく敵をK.O!

それぞれのパーツは、単体でも効果を発揮するが、うまく組み合わせることにより、その威力は飛躍的に上昇する。100億通り以上といわれる組み合わせパターンを極めよう。



→"フェロモローズ"で、うまく敵のTELAを攻撃兵器のまえに誘導。



↑攻撃兵器"イレイザーガン"が強烈な一撃！　宝を持ち腐らせないためにも、効率的なパーツの運用を心がけよう。

MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes



『VS.』シリーズの最高峰、発売迫る！

マーヴルコミックスのヒーローとカプコンの人気キャラクターが、対戦格闘で激突！ 前回に引き続き、今回はカプコンサイドのキャラクターを紹介しよう。

タイトル	マーヴル バーサス カプコン2 ニューエイジ オブ ヒーローズ		
発売元	カプコン	ジャンル	対戦格闘
発売日	9月19日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	カプコン	制作者	―
ブロック数	8ブロック	システム対応	1～2人用
その他	ファイティングスティックEX対応		

数々の名作が生み出した28体のカプコンキャラを一挙紹介！

本作に登場するカプコンキャラは、いずれも有名ゲームの主役クラス。しかし、そのすべてが対戦格闘ゲーム出身というわけではない。ホラーアクションの傑作『バイオハザード』からはジル、ロボット対戦アクションの『サイバーボッツ』からはジン＝サオトメといった具合に、異なるゲームジャンルから選ばれたキャラも いるのだ。対戦格闘ゲームのキャラとなった彼らがどういった技をくり出すのか、ぜひ注目してほしい。

一方、格闘ゲーム出身のキャラは、もはや説明が不要なほど有名なものばかり。『ストリートファイター』シリーズなど、大ヒットタイトルのキャラが目白押しだ。なお、格闘ゲーム出身のキャラは全体的に扱いやすいものが多い。『VS.』シリーズは本作が初めてという人は、まずこれらのキャラでチームを組んでみるのがオススメだ。とくに、マーヴルキャラは玄人向けが多いので、挑戦するのはゲームに慣れてからにしよう。



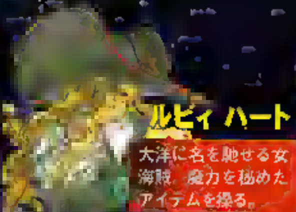
↑アクションゲーム出身のキャラは、それぞれ原作に関係のある必殺技を持っている。たとえば『バイオハザード』のジルには、ゾンビが攻撃する技などもある。



↓格闘ゲーム出身のキャラは初心者にピッタリ。特殊な攻撃が少ないので、基本戦術もすんなりマスターできるだろう。まずはこれらのキャラでゲームに慣れよう。

ORIGINAL ～初登場キャラクター～

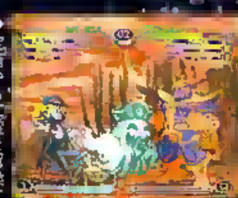
ルビィ ハートとアミンゴは、本作初登場のオリジナルキャラ。それぞれのキャラ特性は、ルビィがトリッキーな必殺技を数多く持つテクニカルタイプ、アミンゴは突進技が強力なパワータイプといった感じだ。



ルビィ ハート
大洋に名を馳せる女海賊。魔力を秘めたアイテムを操る。



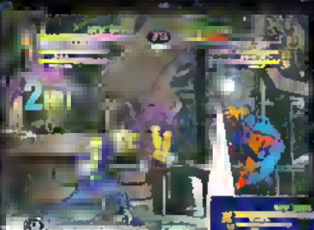
アミンゴ
草木を枯らす呪われた風の原因を探るため旅に出た"人植物"。



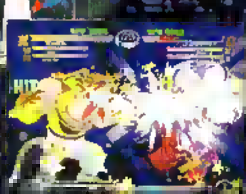
→宝箱から亡霊を召喚するルビィ。その効果は？

ACTION ～アクションゲーム～

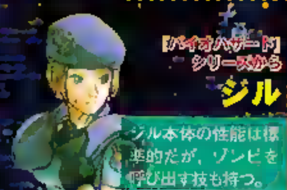
歴代アクションゲームの主役級が勢揃いしているが、かなり古いゲームからの登場も。『ソンソン』、『キャプテン コマンドー』などは知らない人も多いのでは？



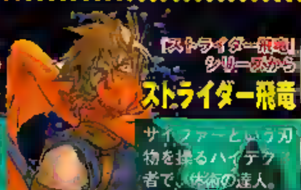
←キャプテン コマンドーはショウなどの仲間を呼び出す必殺技を持つ。ゲームシステムのアシストとは異なるので注意。



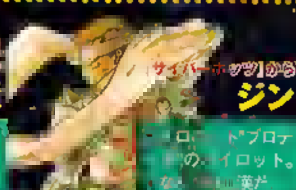
➡かわいい女の子と思いきや、大猿に変身して火を吹きまくるソンソン。意外に凶暴なキャラなのかも……。



『バイオハザード』シリーズから
ジル
ジル本体の性能は標準的だが、ゾンビを呼び出す技も持つ。



『ストライダー飛竜』シリーズから
ストライダー飛竜
サイファーという刃物を操るハイテク忍者で、体術の達人。



『サイバーボッツ』から
ジン
［illegible］ロ［illegible］ドプロテ［illegible］のパイロット。な［illegible］漢だ



『キャプテン コマンドー』から
キャプテン コマンドー
超未来のスーパーヒーロー。炎と雷を放出する武器を［illegible］



『ソンソン』から
ソンソン
ふ［illegible］柄たが、［illegible］で［illegible］猿に変身する。［illegible］悟空の孫？



『ロックマン』シリーズから
ロックマン
［illegible］ト博士が作り出した［illegible］ボット。必殺技は［illegible］ックバスター



『ロックマン』シリーズから
ロール
ロックマンの妹的存在。本来は家庭用お手伝いロボットだ。



『ロックマンDASH』シリーズから
トロン
メカニックの天才。みずからの設計した歩行型メカで闘う。

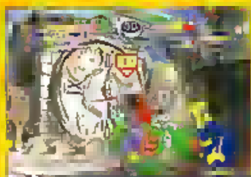


『ロックマンDASH』シリーズから
コブン
ト［illegible］一家の［illegible］めに働く小型ロボット。全部で40人いる。

アシストを使って戦術のバリエーションアップ

ヴァリアブルアシストは、待機中のキャラが援護攻撃してくれるシステムだ。その時点で闘っているキャラはアシストキャラの攻撃中も動かすことができるので、アシストを呼んでから突撃……といった立体的な攻撃が可能になる。もちろん、アシストを組み込めば連続技もパワーアップ!

なお、アシストにはシューティングや地上攻撃など、キャラごとに3タイプが存在する。チームの特性に合ったアシストを捜してみよう。



←アシストを使った挟み撃ちは強力。



➡なかには体力回復型のアシストも。

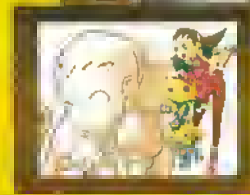
すべてのキャラを集めよう!!

本作には全部で56体ものキャラが登場するが、始めから使えるキャラはそのうちのごく一部。そのほかのキャラで遊ぶには、ポイントを貯めて"ショップ"で購入する必要があるのだ。ポイントは、アーケードモードやトレーニングモードなどで遊ぶごとに少しずつ貯まっていくぞ。

ちなみに、前号で紹介した各キャラのイラストも、このショップで購入するアイテム。キミはすべてを手に入れることができるかな?



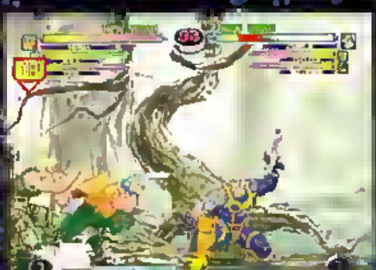
➡新キャラ入手の道のりは険しい。



←ショップではイラストも購入可能。

FIGHTING ～対戦格闘ゲーム～

格闘ゲーム出身のキャラは全部で17人。『ストリートファイター』シリーズのキャラが目立つが、知る人ぞ知る『スターグラディエイター』の主人公、ハヤトなども登場するのだ。



←ガイルのソニックブームでナッシュの突撃をアシスト! こんな夢のコンビネーションが楽しめるのも『マヴカプ2』の醍醐味。さまざまなコンセプトのチームを作成してみよう。



➡『ヴァンパイア』からの参戦となるモリガン。翼を持つ彼女は、空中ダッシュの軌道が特徴的。きちんと制御できれば、強力な武器になること請け合いだ。



←ハヤトにはプラズマコンボというシステムが存在する。連続で斬り技をくり出すこのシステムは、連続技に組み込めばダメージ効率が飛躍的にアップ。よく研究して対戦に役立てよう。



『ストリートファイター』シリーズから **リュウ**
最強の格闘家を目指し、修行の旅を続ける男。永遠の主人公。

『ストリートファイター』シリーズから **ケン**
リュウのライバル。昇龍拳の切れ味ではリュウをもしのぐ。

『ストリートファイター』シリーズから **チュンリー**
[illegible]を捜し続ける女[illegible]事。変幻自在な足技を得意とする。

『ストリートファイター』シリーズから **ガイル**
アメリカ空軍の将校。スキのない戦闘スタイルに定評がある。

『ストリートファイター』シリーズから **ダルシム**
ヨガの達人。手足を自在に伸縮できるため、遠距離戦が得意。

『ストリートファイター』シリーズから **ザンギエフ**
ロシアの巨漢レスラー。動きは遅いが、投げ技は威力抜群。

『ストリートファイター』シリーズから **ベガ**
闇組織シャドルーのボス。サイコパワーという能力の使い手。

『ストリートファイター』シリーズから **キャミィ**
シャドルーに洗脳された兵士。キラービーという別名を持つ。

『ストリートファイター』シリーズから **ゴウキ**
殺意の波動を操る邪悪な格闘家。リュウやケンと同門である。

『ストリートファイターZERO』シリーズから **さくら**
リュウにあこがれてストリートファイトを始めた女子高生。

『ストリートファイターZERO』シリーズから **ナッシュ**
ガイルの親友。密命を受け、シャドルーの秘密を追っている。

『ストリートファイターZERO』シリーズから **ダン**
すべてが空回りするおとぼけ格闘家。もちろん腕前も三流。



『ヴァンパイア』シリーズから **モリガン**
魔界貴族の息女。ときおり人間界にやってくるサキュバス。

『ヴァンパイア』シリーズから **フェリシア**
スターを目指すキャットウーマン。現在は教会のシスター。

『ヴァンパイア』シリーズから **アナカリス**
大昔のファラオのミイラ。魔力で体を変形させる能力を持つ。

『ヴァンパイア』シリーズから **バレッタ**
重火器で武装し、魔族をつけ狙う。ヴァンパイアハンター。

『スターグラディエイター』シリーズから **ハヤト**
宇宙を股にかける炎の賞金稼ぎ。プラズマソードを操る。

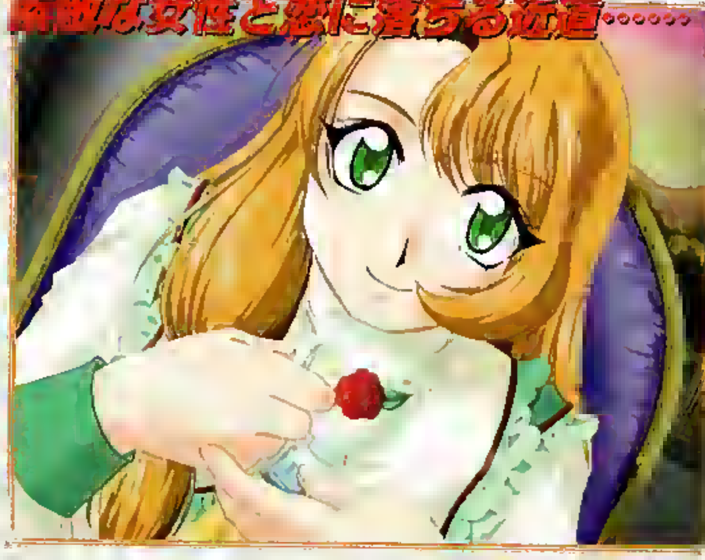
～リーヴェラント英雄伝～ Braveknight ブレイブナイト

To become a knight of strength and gallantry has been my dream. A knight I have become, and for you, I always will be—

タイトル	ブレイブナイト～リーヴェラントエイユウデン～		
発売元	パンサーソフトウエア	ジャンル	恋愛育成シミュレーション
発売日	2002年9月26日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	パンサーソフトウエア	制作者	プロデューサー：佐藤健次
ブロック数	11ブロック	システム対応	5.1ch
その他	未定		

本誌連載も好評の育成恋愛シミュレーション。発売直前にあたる今号では、おさらいの意味も込めて、ゲームの流れを紹介していくことにしよう。

立派な男（騎士）になることが素敵な女性と恋に落ちる近道……



騎士としての本分をまっとうしつつ14人の女の子との恋の生活を満喫！

中世を思わせる国"リーヴェラント"を舞台に描かれる、剣と恋愛の物語。プレイヤーは下級騎士として、剣の腕を磨きながら、修行の過程で出会う女の子たちとの交流を深めていくことになる。

本作に登場するのは、王女や貴族の娘から酒場の看板娘まで、いずれ劣らぬ個性的な女の子14人。主人公は与えられた4年間のあいだに、意中の女の子とのハッピーエンドを目指すことになる。一方で，騎士としての功績を上げることも必要。リーヴェラント騎士団では、白竜から青鷹まで9段階の階級があるのだ。剣と恋を両立できるかな？

恋と任務を両立させよう！





⬆➡主人公は，下級騎士として自己鍛錬をしながら，恋愛も謳歌していくことになる。これすなわち，リーヴェラント風の青春なのだ。どちらが欠けていてもダメだぞ。

リーヴェラント美少女図鑑①

控え目な女性僧侶

ソフィア＝ラディス

城下の教会に仕える女性僧侶。その職業柄か、恋愛には疎く，的外れな受け答えをすることも……。控え目でおっとりしたところがある反面，思い込みの激しさも目立つ。

CV：柳瀬なつみ

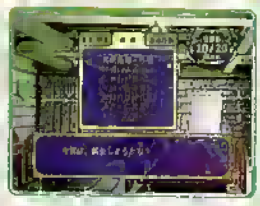
本誌読者



人気No.1

ノルマを達成して騎士としてのスキルをアップ！

英雄を目指すべく，修行を重ねる主人公に与えられた自己鍛錬の手段は3種類。"稽古･学習"，"任務"，"自由行動"だ。それぞれの修行を適宜こなしながら，主人公はスキルを上昇させていくことになる。主人公に用意されたパラメーターは剣術や馬術，文芸，作法など立派な騎士になるのに欠かせない12種類。"稽古・学習"や"任務"は，"体力"と"気力"を消費するので，たまには休んで体力回復をすることも必要。その働きぶりに応じて，月末に一度，報酬をもらえることになるのだ。



⬆本作では，主人公の行動はおもに3系統に分類されているのだ。

稽古・学習

主人公の基礎能力を上げるために用意されているのが，"稽古・学習"だ。"稽古･剣術"や"学習･文芸"といった5項目が用意されているのだ。こちらは，失敗することはないので，着実にスキルアップする。



⬆確実なパラメーターアップが見込めるのがありがたいところ。

任務

"巡回･森"，"廃きょの探索"など実際に騎士としての仕事をこなすのがこの"任務"。決められた日数内に任務をこなさないと，"任務失敗"となり、その期間の作業は全部むだ骨に終わってしまう。



⬆難易度により必要な日数が変化。任務成功でパラメーターアップ。

自由行動

日曜日に外出したり、ちょっと疲れたから休んだり、礼拝をしたりといった行動はすべてこの"自由行動"に含まれる。もちろん"デートをする"といった行動もコチラ。騎士にもたまには息抜きが必要だ。



⬆休憩は体力と気合を回復してくれる大切な行動なのだ。

本誌7月号"ミス・リーヴェラントコンテスト"にて募集した，人気投票の結果は以下のとおりです。
1位：ソフィア＝ラディス　2位：エルディア＝マクレイド　3位：リュア＝ローウェル　4位：レミリア＝アーフォルグ　5位：フェリル＝トレッド
●プレゼント当選者　宮城県/赤間主税，富山県/池崎裕，群馬県/竹内広和，栃木県/鈴木伸明，東京都/柴谷卓，東京都/南博ほか合計10名（以上敬称略）

甘く楽しい王国での毎日を送るために女の子をデートに誘う方法を教えます！

恋に修行にと一生懸命な主人公だが、本作ではお気に入りの女の子をデートに誘うことができる。もちろん、デートの誘いを100パーセント受けてくれるわけではないのだが、デートを重ねることで、女の子の好感度を上げ、ハッピーエンドを迎えられる。しかも、ゲームの進めかたによっては、男性究極の夢である、すべての女の子とうまくいくこともあるらしいのだが……。ここでは、デートするまでを紹介していこう。





⬅⬆女の子との会話を楽しむのも本作の魅力のひとつ。仲を深めて意中の子をうまくデートに誘おう。

①女の子との会話

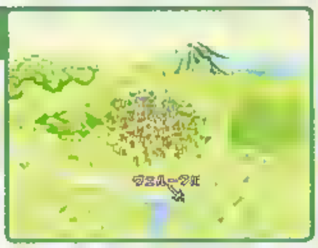
女の子をデートに誘う方法はふたつ。日曜日に女の子の居そうな場所に行って話しかけるか、平日に偶然出くわすか、だ。前者はほぼ確実に会えるが、日曜日ということで回数が制限される。後者は、頻度は上がるが、必ずしも誘いたい女の子と会えるとは限らないという面がある。それぞれ一長一短があるのだ。



⬆平日にランダムで発生する、女の子との会話イベント。必ずしも意中の女の子と出くわせないのが難だ。

②デートに誘う

意中の女の子と会話をすることができたら、おつぎはデートに誘おう。リーヴェラントにはデートスポットが多種多彩で、女の子によってお気に入りのポイントがあるのでご注意を。選択した場所によって、女の子がデートを受けてくれない、なんてことも……。ちなみに、デートは日曜日にしかすることができないぞ。



⬆デートを誘ううえで大きなポイントになる場所の選択。女の子の好みを見極めることが大切になるのだ。

③いざデートへ!!

あとは楽しいデートを満喫するだけ……と言いたいところだが、ことはそれほど簡単ではない。デートをしていると、展開に即した三択が出現し、その答えいかんによって女の子の好感度が上下するのだ。ちなみに、デートをすっぽかすこともできるのだが、好感度を著しく下げるので、絶対にしないように！



⬆三択の答えによっては、特別なイベントグラフィックを見られる。ファンたるもの、ぜひ見ておきたいところだが……。

リーヴェラント美少女図鑑②

本誌読者 人気No.2

クールな女性騎士

エルディア＝マクレイド

将軍のひとり娘。親の期待に応えるべく、騎士団を主席で卒業。男勝りで、肩肘を張った生きかたをしているものの、動物などにやさしく接するなど、本当は女の子らしい一面を持つ。CV：浅川悠



女の子とうまくいくための三ヵ条

女の子の情報をゲットすることで、好きなデートスポットの知識を得たり、プレゼントで好感度を上昇させたりと、女の子とうまくいくためのいくつかのポイントを持つ本作だが、とくに注意すべきは階級差。階級のつりあいが取れないと、女の子をデートに誘えないことも。やはり騎士としてのスキルアップは必須だね！

その1 情報はマメに



⬅女の子の情報は、各キャラが会話中に教えてくれることが多いのだ。

その2 プレゼントを用意



⬅プレゼントをあげると好感度上昇。プレゼントは市場で入手可能だ。

その3 階級差にご注意を



⬅階級が違うと女の子をデートに誘えないのだ。愛があっても無理!?

豊富なデートポイント



⬆ ……パラエテ…ドが魅力

風光明媚な地リーヴェラントには、デートスポットがいっぱい。城内から緑豊かな草原まで、お好みに応じて選択可能となっているのだ。

おもなデートスポット

アーフォルグ城、庭園、市場、劇場、噴水広場、酒場、ウェルーフ川、緑ヶ原、コライネ……

リーヴェラント美少女図鑑③

本誌読者 人気No.3

おとなしい侍女

リュア＝ローウェル

レミリア姫付きの侍女。幼いころに両親を亡くした薄幸の美少女。育ての親に迷惑はかけられないとの思いから、侍女としてお城に住み込みで働くことに……。CV：菅原祥子



●「Braveknight」イベント速報：来る9月23日（月・祝）・18：00～19：00、秋葉原ヤマギワソフトイベント会場にて、声優の井上喜久子さんと今井由香さんを招いてのトークショーが行われる。当日はレアグッズ争奪ジャンケン大会なども予定されているぞ。参加方法はイベント開催当日までに、ヤマギワソフトにてソフトを予約することとなっている。

描き下ろしイラストで綴るアウトサイドストーリー

ブレイブナイト ファンコーナー

Braveknight Lieveland Avenue

リーヴェラント アベニュー 第4回



キャラデザイン担当・横田周子さん描き下ろしイラストによる、『Braveknight』秘話。今回はリュアとステラ、ふたりの侍女による厨房でのひとコマです。

リュアとステラのふたりの厨房 いったい誰のためのお弁当作り？

ある日の厨房にて――。
「あの……ステラさん」
「ん？……なあに？」
「……お弁当向きの料理を、教えてほしいんですけれど」
「お弁当向き？……べつにいいわよ」
「ありがとうございます……」
「ううん……私もちょっと作るついでがあるから、ちょうどよかった」
…………
「これでよし、っと……。リュア、そっちはどう？」
「あ、はい……もうちょっとです」
「どれどれ……うん、美味しい美味しい！」
「ありがとうございます……ステラさんのおかげです」
「ずいぶん量を作るみたいだけど、それ、リュアひとりで食べるの？」
「あ……そ、それは……その……」
「あっ！……もしかして、誰かに手作りのお弁当をプレゼント？」
「い、いえ……そ、そんな……」
「ふ～ん……なるほど、そういうことかぁ～」
「…………」
「ふふふっ，照れない、照れない……。で、誰にあげるの？　リュア特製のお弁当！」
「えっ？……そ、それは……」
「ほらほら……お姉さんに、言ってごらんなさい！」
「お、お姉さんって……」
「大丈夫、この出来ばえならきっと喜んでもらえるわよ……私が、保証してあげちゃうから」
「あ……あの……で、でも……」
「ほらほら！……ほらほら！……」
「そ、そういうステラさんも……ついでというわりには、たくさん作ってますね？」
「え？……あ……こ、これは……」
「味つけも、ステラさんの好みより濃いような気がします……」
「うっ……す、鋭いわね、リュア」
「……ステラさんも、誰かにあげるんですか？」
「まあ、その……えーっと……」
「……私にだけ言わせるなんて、ずるいですよ」
「う……そ、そうね」
「言うんならいっしょにです」
「そ、そうね……」
「……どうします、ステラさん？」
「…………」
「…………」
「……とりあえず、この話はなかったことにしましょ」
「ほっ……」
……その日、あるひとりの騎士が食べ過ぎで寝込んだという出来事があったらしいが、定かではない。

アフレコ現場潜入記 キャラに命を吹き込んで……

前回に引き続き『BraveKnight』アフレコ現場に潜入成功！　豪華声優陣のなかから3名を紹介しちゃうよ。

リィーナ役 こおろぎさとみさん



リィーナはいつも「かわいい」と言われていて、「美しい」姉であるレミリアにコンプレックスを持っているんです。12歳なんですが、楽しいことがあれば笑うし、悲しいことがあれば泣くし、という感じでわかりやすいキャラです。かわいがってあげてください。

アリアナ役 本井えみさん

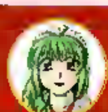


アリアナは内向的な性格で、一見するとおとなしそうな役なんですけど、芯に強いものを持っている女の子です。舞踏会では，しつこいアーネストにビシッと言うシーンもあるんです。収録時には、引っ込み思案なところをかわいらしく演じられれば……と思っていました。

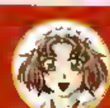
リュア役 菅原祥子さん



リュアはとても控え目な子なので、どこまで感情表現をしたらいいか苦労しました。彼女は掃除や洗濯が趣味なのですが、いやいやではなく、レミリアのために喜んで仕事をするという部分に共感が持てました。私も家族のために料理をするのが大好きなので……。



リュア＝ローウェル
本誌読者人気No.3に輝いたリュア。趣味は掃除、洗濯、裁縫。特技も掃除、洗濯、裁縫というしっかり者。レミリア姫のことを第一に考えている。



ステラ＝ノース
レミリア姫付きの侍女。さっぱりとした性格で面倒見がいい。レミリアからは姉のように慕われているとか……。早とちりが玉にキズ。CV：笠井律子

天使と堕天使が織りなすドラマチックシミュレーションRPG

Innocent Tears
イノセント ティアーズ





人気マンガ家によるキャラクターデザインなど、話題満載の本格的シミュレーションRPGの続報だ。

タイトル	イノセントティアーズ		
発売元	広美	ジャンル	ドラマティックシミュレーションRPG
発売日	11月発売予定	価格	6800円(税別)
開発	グローバル・A・エンタテインメント	制作者	キャラクターデザイン:うたたねひろゆき
ブロック数	ゲームデータ:未定	システム対応	
その他	限定版同時発売 価格:9800円(税別)		

うたたねひろゆきキャラの本格的シミュレーションRPG登場

天使と人間の闘いにより廃墟と化してしまった東京。敗北した人間に代わり、力に苦悩しながらも天使に対抗する堕天使がいた。堕天使、晴明は天使となり暴走を続ける恋人、かがりを捜して彷徨う。志を同じくする堕天使を仲間にしながら戦い続ける彼は、やがて天使たちの陰謀を知ることになる……。近未来を舞台にしたこのゲームの最大の魅力は、登場人物たちが織り成すドラマにある。そのキャラクターデザインを人気マンガ家であるうたたねひろゆき氏が担当しているという点も注目のひとつ。また、特別アイテムを同梱した限定版の発売も決定したのだ。



HARUAKI 神楽晴明
18歳の高校生。陰陽道と居合術に長けている。やさしい性格で、悪党は許せない熱血漢でもある。
声:野島健児



KAGARI 火村かがり
18歳の高校生で晴明の恋人。活発でいたずら好きな性格で、いつも晴明を困らせては悦に入っている。
声:井上喜久子



AKIRA 神楽 慧
15歳の晴明の弟。優等生で理屈っぽいが正義感は晴明に引けをとらない。
声:緒方恵美



SARA 九条サラ
慧の恋人で19歳。大人しくて従順な性格だが、慧が危険に陥ると性格が豹変。
声:岡田純子



YUMI 陵 優美
晴明の幼なじみで、22歳の大学生。昔から晴明を慕っていた。やさしい性格。
声:大本眞基子

フルポリゴンの3D空間を飛び回る戦闘モード





↑天使か堕天使のキャラクターなら羽を使って飛ぶことができる。高低差のあるマップで、いかに有利に戦いを進めるかということが重要になってくるのだ。

ゲームのストーリーは、ワールドマップで移動先を決定、移動地点でイベントモードと戦闘モードをクリアー、という流れで進行する。イベントモードでは2Dの華麗なCGが見られ、戦闘モードではポリゴンを駆使した3D空間で高低差を考慮しながら戦うことになるぞ。



➡戦闘モードはコマンド選択式のシミュレーションだ。戦場となるマップは吉祥寺など、現実の東京の市街が舞台になっているので、見たことのある風景もあるかも。

美麗なCGで進行するイベントシーン



↑イベントシーンでは、うたたねひろゆきのキャラクターの魅力が爆発するぞ。人気声優によるボイスにも注目だ。



↓主要登場人物は13人。複雑に絡んだ人間関係が織り成すドラマが、プレイヤーを魅了することになるだろう。

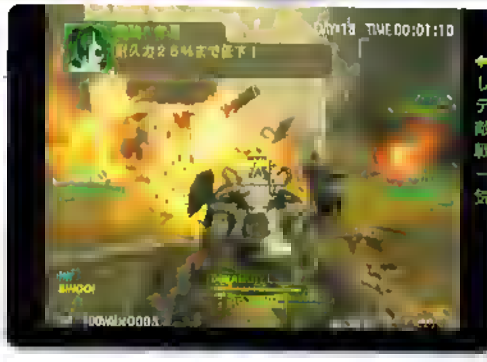
SOFTWARE IMPRESSION SPECIAL

編集部のイチオシゲームはコレだ!!

読者のみ
ゲームで
押しをふ たりの編集部員が語る!

ファントムクラッシュ

■元気 ■6800円 ■発売中(6月20日発売) ■アクション



←近未来の東京を舞台とした、3Dロボットシューティング。周囲がすべて敵となる、緊張感溢れる戦闘が最大の魅力だ。ゲームが気になった人は"元気のホームページへ!

アクション系のスキルが低くて根気がないため、お気に入りのゲームもクリアーできなかったりするヌルゲーマー。そういえば、この業界に入ってからクリアーしたアクションゲームってないや。

そんなオヤジが『ファントムクラッシュ』に一目ぼれしたのは、本誌Vol. 2の137ページに掲載されていた記事を読んだとき。横山宏系とわかる丸っこいフォルムのロボットと、ポップなキャラクターがいい感じで、ロボットアニメと早川SF小説世代のツボに入りまくり。で、大人の力を使い、前担当から記事を引き継いだのは、まぁ世間ではよくあること。

編集部にロムが届くと、担当を理由にプレイしまくりの日々。明るくポップな世界観と軽妙なセリフのやりとり、ミッションなどない自由度の高いゲームシステム、漂ういい意味でのまったり感……。ゲームは戦闘で資金を手に入れ、その資金で機体をカスタマイズし、資金を得るため戦闘へ、これをくり返すだけなのだが、この戦闘シーンがいいのだ。戦闘区域内にいるヤツは全員敵のバトルロイヤル式戦闘で、4機ほどがつねに戦っている(倒せば新手が入ってくる)状態。このため前方の敵と戦っているときに後方から攻撃される、なんてことは日常茶飯事。HPが少なくなり、建物の陰に隠れ、敵が来ないのを願いながら補給物資をひたすら待つ……なんてことも毎度のこと。いつどこで攻撃されるかわからないドキドキ感。倒したときの爽快感。こんなにワクワクする戦闘は、ほんと久しぶり。

もちろん最初はやられまくりでストレス激増。開始1分ぐらいで破壊されたこともあった。それゆえに戦法を考え、武器を変え、カスタマイズに励む。その結果10分、20分と戦闘時間が伸び、スキルアップしている自分を実感。1時間ほど戦闘を続けたときは"俺って凄い?"状態に(笑)。そして、それを楽しんでいるうち、その時はきた。ファーストランカーとの戦いに勝利し、初のエンディングを迎えたのだ。このときの、なんともいえない心地よさは、なんなのだろう。深夜の編集部で小さくガッツポーズをし、ささやかな感動を味わっていたのは、ここだけの秘密。



加藤政樹

サターン版『千年帝国の興亡』を愛するSLG好き。業界に入って初めてクリアーしたアクションが、『ファンクラ』……。

式神の城

■メディアクエスト ■5800円 ■発売中(3月14日発売) ■シューティング



←鬼のように弾が出てくるのは後半ステージから。前半でもボスなどは弾は多かったりもするが、ゆっくりと遅い弾幕なので、あせらなければ確実に避けられるのだ。

96年ごろ、『バトルガレッガ』(ライジング)の登場により、シューティングゲームは"弾をたくさん出す"スタイルがブームとなった。これが定着して見た目にもハデになっていったのだが、逆に初心者お断りな雰囲気になってしまう。あまりの弾幕に「こんなの俺じゃ絶対避けられない」と、遠ざかってしまったのだ。20世紀末になると対戦格闘ブームも去り、ゲームセンターにとって厳しい時代が続いた。そして21世紀になったとき、『式神の城』は登場した。

ちょうどコレといったシューティングの新作がなかった時期でもあり、プレイヤーが飢えていたのかもしれない。そうでなくても、この『式神の城』はゲームセンターで大ヒットしたであろう。某店では3台入荷したがどれもフル稼働、順番待ちやギャラリーであふれ返り、まるで対戦格闘ブームの活気がそこにあるような錯覚を起こすほどの、盛り上がりを見せていた。

たしかに、ある意味いまどきのシューティングだ。弾も狂ったようにたくさん出てくる。それでも多くのプレイヤーに支持されたのは、いまどき珍しいほど序盤ステージがやさしかったにほかならない。鬼のような弾幕が出てくるのは後半からで、前半はかなり抑えめ。キャラクターの魅力からたくさんの女性ファンもいるが、そんな彼女たちからも「クリアーできた」という話をたくさん聞く。

そういえば、開発者インタビューを行ったとき、こんな話をしていた。「シューティングってすごく難しくなってますよね。インカムの問題もありますが、そこそこ遊べばクリアーできるぐらいの難度にしたかったんですよ。それでいて、マニアの人にはスコア稼ぎをしてもらえるようなシステムにして、稼げごうとすればするほど難しくなるようにできたらなあ、って」

そう思うのはカンタンなことだが、実際そのとおりのゲームにして、世に送り出したというのは、ホントにすごいことだと思う。

そんなわけなので、未プレイの人がいたらぜひ遊んでほしい。クリアーが難しいのであれば、ファミ通Xbox責任編集『式神の城 公式設定資料集』を参考にすれば道が開けてくるぞ(ちょっと宣伝)。



ムネタツ

ゲーセン好き。『WCCF』を始めてカード収集中。まだキラは出てこず(引きが悪い?)。Xboxではオンラインに超期待!

新連載

鳴かぬなら鳴かせてみようホトトギス（豊臣秀吉）

この際だから、はっきり言ってしまおう。日本国内において、Xboxは苦戦してる。いつの日か逆転するときを夢見て……ではダメだ！ ボクたちにもできることが、何かあるはず！ まずは国内300万台を目指して、ユーザーどうしで一致団結しようではないか……という無謀（？）な連載企画が、ついにスタート！

Xbox 300万台への道

あえて愛の苦言も！ みんなで盛り上げよう！！

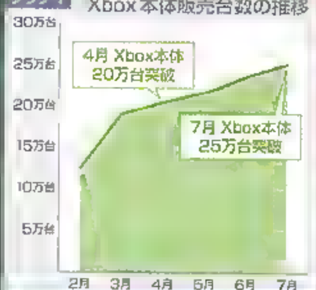
まずは己を知る！ Xboxってどれぐらい売れているの？

不景気だからなのか？ いまだ30万台到達せず

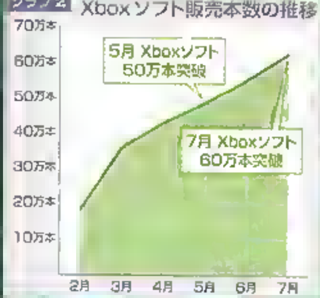
というわけで、Xbox国内販売台数300万台をみんなといっしょに目指していく。もちろん、ホントの志はこれ以上だ。最終的には日本で1000万台、2000万台と目指していくわけだが、その足がかりとしてまずは300万台。真の実力をもってすれば、日本でもこれぐらいの数字はあっという間なのだが、なかなか勢いに乗れていないのが現状だ。そこで、みんなでそのキッカケを作っていこう、というのがこのコーナー！

まずは現状がどうなのか。苦戦している……とは言うけれど、ホントのところどうなのか。右に書いてある数字が、ハード発売から約5ヵ月分の本体販売台数とソフト販売本数だ。下のグラフはハード（グラフ1）とソフト（グラフ2）の累計販売台数＆本数をまとめたもの。2月から3月にかけてはググッと急な角度になっており、ハードもソフトも売れかたに勢いがあるのがわかるが、3月からは折れ線がなだらかになっている。ひと月に売れている数が2月ほど勢いがない、ということがわかる。

グラフ1 Xbox本体販売台数の推移



グラフ2 Xboxソフト販売本数の推移





←発売日当日、都内量販店などそれなりに盛り上がった印象もあったが、3月に入ってから動きが鈍くなった。

Xbox本体販売台数 （2002年7月28日現在）

25万1706本

Xboxソフト販売本数

62万4445本

Xbox対応ソフト販売本数 TOP20

10万以上は『DOA3』のみ。『HALO』が6万本だが、それ以外はすべて5万本以下。20位以下を平均すると3000本以下の販売本数となる。他機種でも1万本いかないタイトルはたくさんあるので、Xboxだけが売れていないというわけではないが、やはり20万、30万本と売れているタイトルも欲しい。

1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	151,248本
2	HALO（ヘイロー）	マイクロソフト	68,998本
3	幻魔 鬼武者	カプコン	41,825本
4	プロジェクト ゴッサム：ワールドストリートレーサー	マイクロソフト	36,583本
5	霧 -MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	31,579本
6	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	28,431本
7	式神の城	メディアクエスト	27,505本
8	ガンヴァルキリー	セガ	25,202本
9	エアフォースデルタII	コナミ	20,725本
10	信長の野望・嵐世記	コーエー	16,838本
11	ダブル・スティール	BUNKASHA GAMES	16,781本
12	ねずみくす	マイクロソフト	14,930本
13	ラリースポーツ・チャレンジ	マイクロソフト	12,742本
14	ファントムクラッシュ	元気	12,543本
15	クレイジータクシー3 ハイローラー	セガ	12,516本
16	メタルダンジョン	パンサーソフトウェア	12,174本
17	サイレントヒル2 最期の詩	コナミ	12,081本
18	2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	10,388本
19	天空 -Tenku- Freestyle Snowboarding	マイクロソフト	10,280本
20	ビストロ・きゅーぴっと	サクセス	8,906本

※このランキングは、P105に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。また、数字はすべて2002年7月28日現在のものです。

そしてまわりを知る!

他機種はどれくらい売れているの？

主要ハード販売台数の累計グラフをチェック

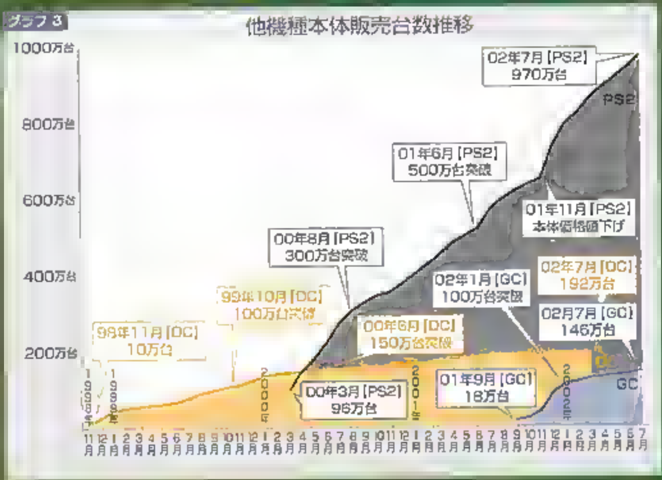
前ページのとおり、Xboxが現状どの程度の売れ行きなのかはわかった。じゃあ、他機種と比べるとどうなのか？　じつは他機種も同じような売れかただったりするんじゃないか？　売れていないのは不景気のせいでXboxだけじゃないのでは？

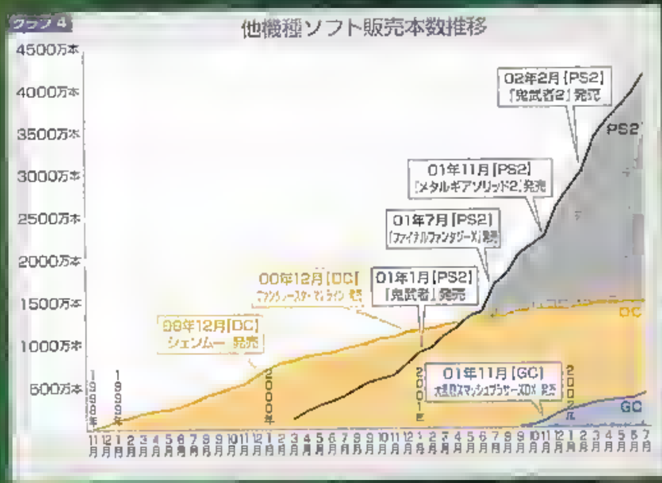
というわけで、他機種(ドリームキャスト、プレイステーション2、ゲームキューブ)のハード発売日から2002年7月までの累計販売本数をグラフにしてみた。累計なので具体的な差はわかりにくいと思うが、Xboxの半年まえに発売されたGCは、すでに150万台近く販売。PS2は1000万台が目の前だ。8月中には到達するだろう。XboxがPS2をすぐに追い抜くのは難しそうだが、GCぐらいには日本でも売れてほしいなあ。

主要ハードのソフト累計販売本数

いくらハードが売れたって、肝心のソフトが売れなければ話にならない。各ハードの累計の販売本数をみてみよう。

最初は「ハードしか売れていない」と言われていたPS2だが、グラフの角度が上がっていることでわかるとおり、去年の上半期あたりからミリオンタイトルがどんどん出てきて累計4166万本。売れる月で400万本、そうでなくても50万本以上は確実に売れている。GCも同じように100万本到達ソフト発売以来、ソフトの売上全体が延びている。Xboxでも100万本以上の勢いがありそうなタイトルが発売されれば、一気に盛り上がる可能性を大いに秘めているのだ。





発売から半年間の各ハード販売累計台数

ここでは、Xboxも含めて各ハードの発売から半年の累計をチェックしてみよう。まあ、PS2は明らかに別格なので比べてもしょうがない。では、DCやGCと比較するとどうなのか？　最初の1～2ヵ月はほとんどいっしょ。ところが、3ヵ月目になるとガクっと差がつく。Xboxでいうと「HALO」が発売された月だ。それでもハードは大きく動かなかったということか。たしかにおもしろいゲームなのは間違いないのだが、日本ではハードごと買わせる訴求力はさほど強くなかったようだ。

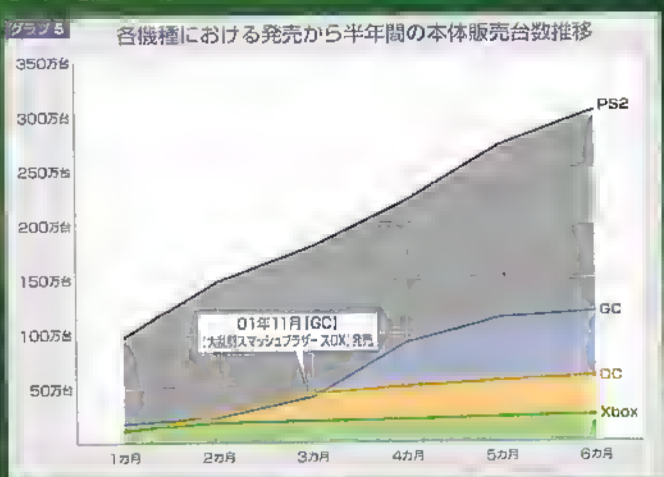
GCのハード台数を急激に伸ばしてきたのは、「スマブラ」が発売された11月から。やはりキラータイトルがあるとハードの販売台数も確実に伸びるのがはっきりわかる。

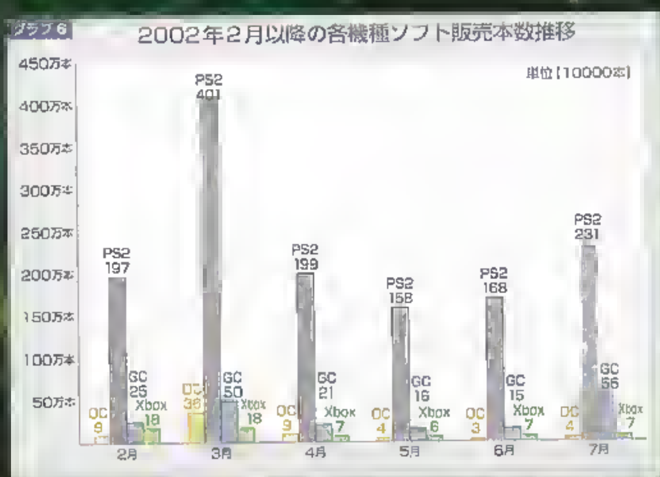
02年2月から7月までの月別ソフト販売本数

今年2月から各月のソフト販売本数を棒グラフで表してみた。まあ、ここでもPS2ソフトは相変わらずたくさん売れているのがよくわかる。3月だけで400万本以上も売っている(2月から7月までの合計で1354万本)。だいたい、どのハードのソフトも3月はたくさん売れてその後しばらく下がり、7月でまた売れている、という状況だ。

じゃあXboxはどうかというと、最初の2～3月は18万本程度売れていたが、4月以降は5～7万本。2月から7月までの合計本数だけでいえば、DCの65万本より少ない。

というわけで、現状のXboxは他機種と比べると苦戦しているようだ。さて、ここからどう挽回していくか。キミならどうする？





現状を踏まえたうえで考えてみる

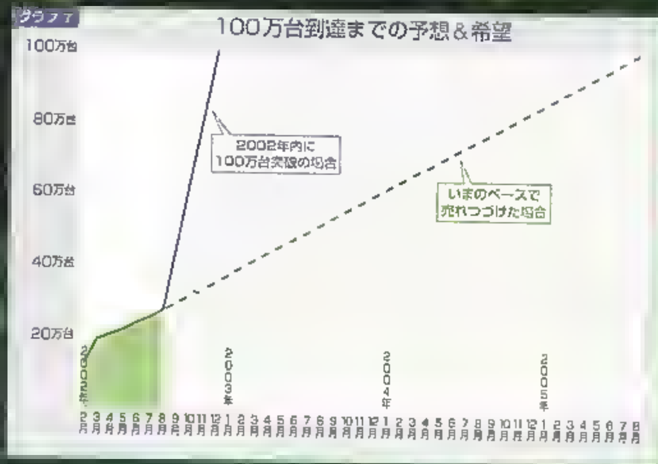
このペースでいくと、100万台まで何年かかる?

100万台到達は2005年までかかる?

目標はもちろん300万台にあるわけだが、ちょっと控えめに100万台を目標とした場合も考えてみる。現状のペースで売れ続けたら、100万台はいつごろ達成するんだろう?

微妙に気分が落ち込みそうなデータを確認したところで、100万台までの道のりをシミュレートしてみる。あくまでいまのままのペース売れていったら……ということで月2万台で計算してみた。すると、100万台到達は2005年夏となった。いまから3年後! 300万台なんて言い出したら、2014年2月までかかる。

いかんいかん、やっぱりいまのペースじゃ、とてもじゃないが300万台はおろか、100万台すら苦戦しそうだ。たとえば、いまから年末までに100万台を目指そうと思ったら、9月から毎月17万台、毎週4万台程度売れていかないと到達しない。キッカケさえあれば「ほしいなあ」と思っている潜在的なユーザーはそれなりにいると思う。そのキッカケがつかめていないだけなのかも。背中をトンと叩いてあげられる何かがあれば……。



ユーザーはどう考えているか?

ココをもっとこうしてほしい!

小さくすれば必ず売れるのか?

先月号から、本コーナー宛に読者のみんなからお便りを募集している。Xboxが300万台到達するためには、どうしたらいいか? そんな意見を聞いてみた。代表的な意見をまとめてみると、「本体を小さく」と「ソフトをたくさん出す」のふたつが圧倒的に多い。具体的な意見はそれぞれにまとめてみるとして、ここではそれがホントに300万台への足がかりになるのか、考えてみたいと思う。

たしかにXboxを買ってない人に話を聞くと「あんなに大きくては置く場所がない」という意見を聞く。しかし、だからといって小さければ買うのだろうか? 「小さくなって、欲しいソフトが出たら買うかなあ」と話す人は多い。逆に言えば、現状のラインナップで25万台も普及しているのはたいしたもの……と考えることもできなくもない。

ソフトの種類はもちろんだが、「どうしても遊んでみたい!」と誰もが思うソフトが発売されれば、おのずとハードは普及する。すごく当たり前のことなのだが、実際のところこれしかないような気もする。

本体をもっと小さくしてほしい

そもそもXbox本体がデカすぎる、という意見はもちろん、デザイン面に関する意見も多数あった。「デザインとカラーリングを何とかしない限り、ライトユーザーはリビングに置いてくれない」(匿名希望)、「日本の家庭事情を考えていない。もっと小さくしないと売れない。そのうえで、いくつかのカラーバリエーションを。現状のデザインでカラーバリエーションがあってもうれしくない」(大阪府/DDD-ZAX)と手厳しい意見が多い。どれも当初から言われていた意見ではあるが、やはり現状のXboxユーザーでもこのあたりを不満に思っているようだ。ただ、いくら小さくしてもデザインを変更しても、日本向けに100万本を狙えるようなタイトルが出ないことには現状のペース以上に爆発的に売れる……というのは難しい気もする。


↑ゲームキューブと本体の大きさを比べるとこんなに違う。日本の家庭事情を考えると、もう少し小さくても……

外見でなく中身で勝負、といきたいところだが。

ソフトをもっとたくさん出してほしい

たしかにタイトル数が少ない印象はある。とくに、これが欲しかったと言えるようなタイトルが、だ。「PS2の優良タイトルを根こそぎXboxに移植してもらうんです。性能差、将来性の話になれば、みんなPS2からXboxに乗り換えるはず。ある意味、XboxがPS3になればいいんです。オリジナルも大切ですが、いまはソフトを集めることが重要なんですよ」(滋賀県/適当)、「『FF』最新作は無理でも、過去のものでもいいからクオリティーを上げて移植する」(神奈川県/元気朗)、「『バーチャファイター4 エヴォリューション』を出す」(愛媛県/安八)、「低価格シリーズを販売すべき」(東京都/なっぴー)など、ソフトの数はもちろん、他機種で人気のあるものをもっと積極的に持ってくるべき、という意見が目立った。オリジナルで良質タイトルがあり、なおかつ他機種人気タイトルもあれば言うことなしだろう。


↑現在いちばん売れているタイトルは『デッド オア アライブ 3』だ。これに続くタイトルがもっと欲しい。

そのほか、こんな意見もありました

ほかにもユニークな意見もいくつかあったので、紹介しておく。「Xboxを友だちに遊ばせて、熱が冷めないうちにXboxの購入を勧める。あるいはXboxを持っている人がもう1台買う。そうすれば単純に2倍になる」(滋賀県/金がない)、「いろんな場所に試遊台を設置する。人がたくさんいてお金がたくさん集まりそうな、競馬場とかパチンコ屋とか。子供のために買ってくれるかも」(埼玉県/よっしー)、「本体のTVCMを大量に打つべき。Xboxニュースレターに出ている女性タレントが実際に体験しているところをそのままCMで流すのはどうでしょう?」(東京都/Dr.ひろい)

こうしてよく読むと、どれも「もっといろんな人に知ってもらうべき」という意見になる。そうか、300万台がどうこう以前に、もっと知ってもらうところから始まるのか……。ひょっとして、この道はものすごく険しいのだろうか?

編集部が考えた
300万台への道

2003年12月までのロードマップ

もう過去は振り返らない! 300万台はこうして実現する

で、実際のところ、2003年までに300万台を達成するにはどうしたらいいのか? 闇雲に「他機種の人気タイトルを持ってくればいい」だけでは何かイマイチ。そこで、こんなタイミングでこんなことをしていけば300万台いく、というロードマップを考案してみた。

ようは、何かキッカケがあればいいのだ。たとえば、9月の東京ゲームショー。7ページにXboxタイトル出展リストを掲載しているが、これ以外にもいくつかの隠し玉がある、というウワサも聞く。マイクロソフトの『オンラインRPG(仮題)』だってすごく気になる存在だ。ユーザーが「これはほしい!」なんて思えるタイトルがもっとたくさん発表されれば、簡単に50万、100万、300万台に到達するはず。

そんな願いをこめて、このロードマップを作成してみた。みんなも「これだ!」というアイデアがあったらこのロードマップに入れていくので、おたよりよろしく! (定期的に更新する予定) 300万台への道は、いままさに始まったのだ!



⬅E3(アメリカで開催される世界最大のゲームショー)ではマイクロソフトブースが大盛況。アメリカでは話題作がたくさん発表され、年末から来年に向けてますます盛り上がっていくのが感じられた。日本でもこの勢いでいきたいところだ。



➡日本では6月にオンラインサービス"Xbox Live"の詳細が発表された。具体的な開始時期は発表されていないが、早く体験してみたいよね。おもしろそうなMMORPGとか出ないかなあ……(ユーザーはこのジャンルをいちばん期待している)。

編集部独断!! 2003年12月までに300万台到達するまでのロードマップ

2002年09月	TGS2002出展、新規タイトル大量発表
10月	超大手ゲームメーカーに200億円出資発表
11月	北米発売1周年、ビル・ゲイツモデル限定発売
	48時間耐久ゲーム大会第2弾を日本で実施、超高級車をプレゼント
12月	XboxLive開始
	PCの超人気オンラインRPG移植!!
	Xbox日本で50万台突破!!!
2003年01月	超大手メーカー参入!
	超人気RPG、超人気格闘、超人気ホラーアクション最新作Xbox版発表
02月	Xbox日本発売1周年
03月	Xboxタイトル日本で100本突破!!
	Xbox日本で100万台突破!!
	第2のXbox雑誌創刊
04月	低価格ベスト版シリーズXbox Economy 発売開始
05月	E3で300タイトル発表! あっと驚く新構想
06月	Xbox上位互換機発売、HD容量アップ、HDレコーディング可能に!
07月	Xboxタイトルで国内100万本突破ソフト発売
08月	
09月	TGS2003 史上最大の181コマで出展
10月	
11月	
12月	Xbox日本で300万台突破!!

※これはひとつの可能性として、編集部が独自に提案した例です。

熱いお便り、待ってます!

当コーナーではみんなからのお便りを大募集しているぞ。

300万台達成の具体的なアイデアはもちろん、「ボクはこうして友だちにXboxを薦めた」とか「ボクはこれを理由にXboxを買いました」など友だちに買ってもらうための秘訣、「あのメーカーにXboxタイトルを作ってほしい!」とか、「ボクなら300万台のためにこんなことする!」、「こんな斬新な宣伝方法考えた!」とか、とにかく前向きな意見を求む! もちろん、イラストだって写真だっていいぞ。何か思いついたら、どんどん送ってほしい。なお、来月から採用した人には500ポイント(76ページ参照)、全投稿者の中から抽選で3名に好きなXboxソフトをプレゼント(ただし発売済みで7000円以下に限る)。メールでもオーケーだぞ。

あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Xbox300万台への道」係まで
Eメールアドレス
xbox@ml.enterbrain.co.jp



プロダクトX PRODUCT X
遊戯者たちへ

Xboxタイトルをより楽しむための
プロダクト（製品）のヒミツに迫る!

第4回 **スティックとLANに注目する**

彼らは悩んでいた——。ゲームという遊びはおもしろい。
だが、限りない欲望はより多くのおもしろさを求めていた。
そんなとき、ある男がこんなページの案を思いついた。
「さまざまな製品で、新しい遊びを探求するんだよ」
そのページは、こう名づけられた——プロダクトX

PHASE 1 ジョイスティックを深く知る

ジョイスティック——スティックを倒した方向のスイッチが入るという基本構造は、登場から数十年を経た現在でも変わらない。だが、"直感的な操作感覚"という点、ことゲームという分野に関していうなら、この入力装置を超える存在はいまだにない。家庭用ゲーム機ではパッドに主役の座をゆずってはいるものの、周辺機器として必ずその姿を見る。それだけ、ゲーマーにとって親しみのある入力装置ということだろう。

ジョイスティック開発者に聞く

ジョイスティックで重要なのは、アーケード筐体同様の、操作感や安定性、耐久性の高いクオリティーです。Xbox用の汎用タイプでは、ボタンを感圧にしつつ、操作感を確保することや、コントローラーと同等の機能を持たせたうえでのコストダウンに苦労しましたが、ファンの方々に納得いただけるものができたと思います。

HORI 開発営業部 デザイングループ　大神　佳人

アーケードタイトルはこのスティックで!!

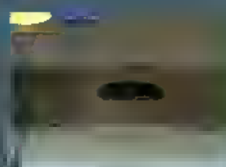
Xbox用として発売されている2種類のジョイスティックのうちのひとつ。左・右トリガや白・黒ボタンまでを含むすべてのボタンが、パネル上面に装備されているため、多数のゲームに対応できる汎用性の高さを持っている。現在品薄状態なだけに再出荷に期待したいところ。アーケード指向のユーザーは抑えておきたいプロダクトだ。



FIGHTING STICK EX
- 発売元：HORI
- 発売中
- 価格：5980円（税別）



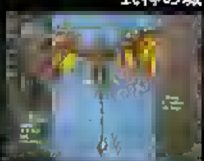
↑メインの8ボタンはアナログ入力が可能な感圧式。ちょっと珍しいかも。



←本体上部には拡張スロットがひとつ用意されている。

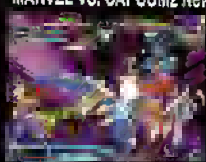
ファイティングスティック EX にマッチするタイトルはコレ!

式神の城



←微妙な避けが要求されるシューティングゲームはジョイスティックでの操作がうってつけ!!

MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heroes



←ボタンが8つもあるので6ボタン系対戦格闘もラクラク。コマンド入力もパッドよりスムーズ!!

その使用感は？

ジョイスティックといえば……なな老舗メーカーのホリ製だけあって、さすがの完成度。業務用コンパネと共通のパーツを使っていると思われるスティック部は、入力時のクリック感が心地よい。感圧式ということで懸念してたボタンの感触も、とくに違和感ナシ。アーケードで鳴らしたウルサ型のゲーマーでも満足できる出来でしょ、コレは。

FIGHTING STICK EXを1名にプレゼント!!

紹介したジョイスティックを、抽選で1名様にプレゼント。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、コーナーの感想を書いて、あて先まで。締切は9月15日必着!

あて先
〒154-8528
（株）エンタープレイン
ファミ通Xbox『PXスティック』係

大人気御礼につき
新企画2連発!!

毎回山のように寄せられるご意見に応えるべく、新企画を2本投入。しかも、読者参加型なので、ますますもって皆さんからのおハガキが頼り。投稿待ってます!!

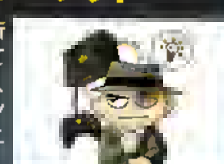
みんなのギモンにズバリお答え!!（仮）

カンタンに言うと質問コーナー。Xboxにまつわる疑問やお悩みに、プロダクトX取材班がビシッと回答。必要があれば、インタビューにも出かけちゃいますよ。お題も自由でーす!!



みんなで作ろう新プロダクト（仮）

タイトルどおり、Xbox用の新しいプロダクトを考えようって企画。実用的な周辺機器から、ネタ確定のオモシロ☆マシーンまで、ジャンル・形態を問わずに大募集。最終目標は商品化!?



当選者発表! 前号のプレゼント、モンスターケーブルの当選者は、兵庫県の井口健人くんに決定!! ゴツいの送りますゾヨ(笑)。

PHASE 2

ネットワークプレイを楽しむ

標準で本体にイーサネット端子を搭載している家庭用ゲーム機はXboxだけである。だが、せっかくのネットワーク端子も、使わなければ宝の持ち腐れとなってしまう。ここでは、ネットワークを使ったマルチプレイに対応している『HALO』を例に、難解だと思われがちな、ネットワークに対する理解を深めていこう。



↑LAN接続でのマルチプレイに対応した『HALO』。対戦の熱さはピカイチ!!

基礎知識 LANってなんだろう?

LANというのは"ローカルエリアネットワーク(Local Area Network)"の略。企業や家庭内など、比較的限られたエリア内のコンピューター関連機器(ゲーム機を含む)で構成された小規模ネットワークを意味する。接続された機器どうしは、イーサネットという規格に基づいて高速でデーターをやり取りできる。Xboxの背面にある、四角いコネクターが、そのイーサネット端子だ。通信速度は、最大10Mbps(1秒間に10メガビット)の10BASE-T、その上位規格であり最大100Mbps(1秒間に100メガビット)の100BASE-TXという2種類がある。ちなみに、ケーブルの最大長も100メートルと規格で決められている。

機器どうしの接続は、ハブ(中継機)を介して行われる。接続はカンタンで、それぞれの機器のイーサネットポートとハブ側のポートを、LANケーブル(ストレート)でつなぐだけだ。

プチ実験



↑ホントに動くか50メートルのLANケーブルで実験。結果:バッチリ動作!



↑基本的には端子と端子をLANケーブルでつなぐだけ。接続だけなら簡単!

セットアップの手順を知ろう!!

1 ネットワーク対戦に必要な機器をそろえる

それでは、『HALO』で通信対戦を行うまでの具体的な流れを追いながら、実際の接続方法を知っていこう。

用意するのは、①2台以上のXbox、②ハブ(下記機種を推奨)、③Xboxと同じ数のLANケーブル、④Xboxと同じ数の『HALO』。注意したいのは、LANケーブルは"カテゴリー5"の"ストレートタイプ"を選ぶこと。



↑必要な機器はたった4種類。台数が増えてもハブはひとつでオーケー。

2 それぞれの機器をLANケーブルで接続する

すべての機器がそろったら、続いて実際に接続を行う。とはいっても難しいことはなく、Xbox背面のイーサネット端子とハブの端子を、用意したLANケーブルでつなぐだけ。ケーブルの向きに注意しつつ、カチッと音が鳴るまで差し込もう。ハブ側のポートは、どこでもかまわない。ただし、電源は忘れず入れるように。



↑LANケーブルはしっかりと奥まで差し込む。ツメの向きにも注意。

3 Xbox本体の電源を入れてネットワーク接続

すべての機器がキチンと接続されているのを確認したら、すべてのXbox本体の電源を入れて、それぞれに『HALO』をスタートさせる。"マルチプレイ"から"通信対戦"を選択、検索が終了して他プレイヤーが登場したら完了だ。対戦プレイを楽しもう。うまく認識されなかったのなら、接続を見なおすべし。



↑[illegible]対戦の項目が選べるようになる。

編集部オススメのネットワークハブ2品を紹介!!

LGH-M5P

●メルコ/2480円/発売中

3000円を切る低価格にして、手のひらサイズを実現したコンパクト・スイッチングハブ。10BASE-Tのポートを5つそなえる。



CG HUB-5PM

●コレガ/2450円/発売中

10BASE-Tポートを5つ装備。こちらも手のひらサイズのコンパクトなハブ。色はホワイトとブラックの2カラーが用意されている。



コラム LANでの接続はXbox Liveへのファースト・アプローチ!?

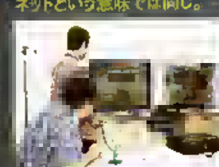
目でケーブルが追えるLAN環境と、世界規模でユーザーが集うXboxLive。一見無関係そうなこのふたつだが、ネットワークという点からすれば同じ仕組み。今回解説したXboxどうしによるLAN環境だって、規模は小さいけど立派なネットワークだし、そこにブロードバンド回線からのケーブルをハブに差しこめば、XboxLiveへのルートが確立されるのだ。

ことネットワークというと、難しいという意識がさきに立って敬遠されがち。でも、最先端のゲームシーンを体験するのに、ネットワークというファクターは、今後ますます外せなくなるハズ。知識や経験を増やしておくのは、決して損じゃないはずだ。



↑『HALO2』に乗り遅れないようネットに慣れておこう。

↓LAN接続もXboxLiveもネットという意味では同じ。



READER'S box 読者投稿コーナー

『DOA X』熱が各コーナーを直撃！　その勢いは止まるところを知らない感じです。こうなったら、限界に挑戦！（何の？）



今月の特等席



大阪府　底王改

淡い色調とひね曲がったビル群が、時間の歪んだ世界のイメージにピタリ。ブリンクスのやんちゃな表情もイイ感じです－

1500 BOX

イラストギャラリー ILLUST GALLERY

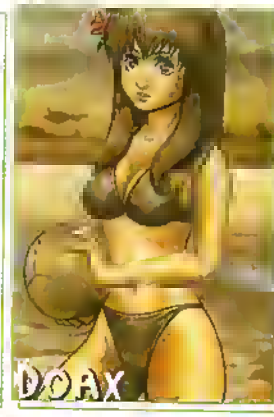
夏が終わっても、Xboxの夏はまだまだこれから？　ステキな水着姿も、そうでないのもお待ちしてます。

600 BOX



千葉県　Nao

気候を操る気高い戦士、それがストーム。うかうかしてると、見ているこっちまで凍らされそう!?



大分県　阿南知英

ブラウンを基調とした丁寧な色使いが好印象。ヒトミの澄んだ眼差しも雰囲気が出てますよ。



埼玉県　デドアラマニア

キュートな表情に似合わないアンバランスなスタイル……ひと昔まえの水着アイドルを彷彿とさせる？



静岡県　玉砕1号

おっきな瞳が印象的なデフォルメ版ラ・ベンダ。こんな女の子に料理を作ってもらいたいねぇ、ホント。



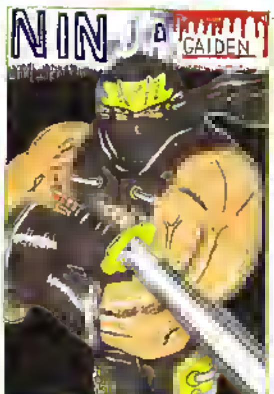
東京都　Dr.ひろい

「DOA」シリーズのレイファンの浴衣姿。線香花火のほのかな灯りに、夏の終わりを感じてみたり。



福岡県　HaKaSe

「JSRF」のジャズ。ミッドセンチュリーを思わせる（？）スタイリッシュなバックも、いいね。



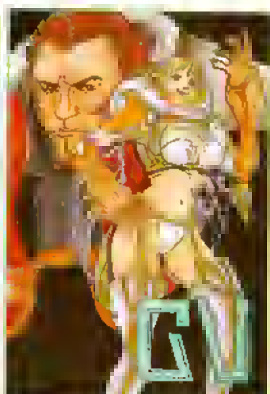
神奈川県　元気娘

上腕筋ムキムキのリュウ・ハヤブサ。彼となって、早く悪の輩をバッサバッサ斬り倒してみたい！



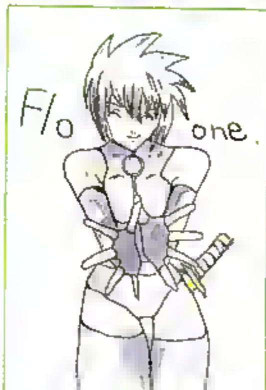
群馬県　H・A・S・T

元気なイメージのヒトミも、画材とタッチによってはこんなに落ち着いた雰囲気になるんですねぇ。



岡山県　イムフィカ

ちょっとアメコミっぽくなった『ガンヴァルキリー』の主人公ふたり。サブロウタの顔つきが渋い！



東京都　E・L・ラビット

透明な水彩タッチが味わい深い『エクスチェイサー』のフローネ。キャラの心やさしい感じが出てます。

ポイントについて

●投稿採用者にはポイント（p）が進呈されます。獲得pは2003年3月末まで累積計算され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【優勝：記念トロフィー＋Xbox＋お好みソフト2本】、【2位：記念楯＋ソフト2本】、【3位：記念楯＋ソフト1本】　●さらに、獲得pに応じた全員プレゼントも！【5000p達成：特製Tシャツ（Nendo Graphics謹製）】、【10000p達成：ソフト1本】　※優勝者のみ海外版の本体、ソフトも選択可。すべてその時点で購入可能、かつ定価が7000円以下のものに限らせていただきます。

たとえ王

お題　Xboxを芸能人にたとえると？

●伊集院光。大きい(かなり)けどマメな仕事もするし、計り知れない能力を持ってるし、ゲーマーさんに大人気だから。
東京都　フラッドの野菜炒め君

●森久美子。外見(ハード)が似ていることと、歌声(5.1chドルビー対応のサラウンド)がすばらしいから。　群馬県　タケチヨ

●菊川怜。ブロードバンド対応で頭の回転が速く、グラフィックが美しい。　埼玉県　ハエと僕

●そりゃ、もちろんウェズリー・スナイプスですよ!!　黒くてデカくて速くて強い。日本じゃイマイチ受けないところもそっくりだがハマると最高!!(『ブレイドII』は見るべし)
茨城県　モバイルで参上!!Hag

●ダウンタウンの浜ちゃん。芸能界の次期ドンを狙える器というところがXboxとダブリます。
神奈川県　ヘロドトス

●近鉄のタフィ・ローズ選手。アメリカからやってきて日本のホームラン記録を破ろうとしている！　そして何より黒い。
東京都　Dr.ひろい

●ケイン・コスギ。いろいろなことにチャレンジしているから。
千葉県　Nao

――次回のお題は「Xboxを料理名にたとえると？」さぁ、皆さんはどんな味を連想する？

投稿絵巻 漫画黒船

今回、募集したお題は「Xboxが起こした小さな奇跡」だったわけだけど、正直、あと1歩の投稿が多かった！　"小さな"とか、お題の言葉に囚われすぎてしまったものが多かったのだ。お題なんてあってないようなもの！　あるけど。もっと自由な発想で！　というわけで、次回のキーワードは「極秘」！　Xboxやユーザーに隠された秘密、とは!?



大阪府　底王改

川柳千流

おなじみ、Xboxにまつわる悲喜こもごもを五・七・五のリズムに乗せて詠み上げるコーナー！　ちなみに川柳の最大の特徴は、えーと、「(俳句のように)季節を表す季語、切れ字などの制約がまったくなく、なんでも自由に詠めること、なんだって。難しい制約がないってところがいいよね。うん。

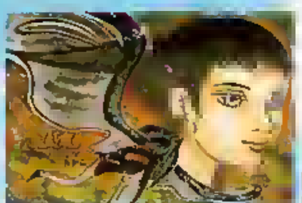
艦長よ　ホントのチーフは　あんただよ(号泣)
東京都　フラッドの野菜炒め君
評●ピー◎姫顔負けのさらわれっぷり。

ビーチバレー　ボール追いつつ　ポイン追う
埼玉県　よっしー
評●もう、追いまくるね。

やっぱりSEGAが好き

セガのXboxでの活躍に期待を込めて、自分なりの想いやエールを！

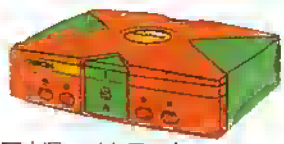
●「セガがXboxにDCまでのソフト資産をリメイクなどをして提供する」という話を聞いてXboxユーザーでよかったと心の底から思った。
福島県　KEN


東京都　デンジロウ
過去シリーズのリメイクも遊んでみたい！

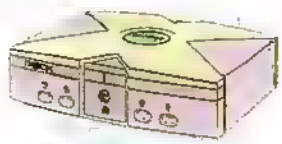
●セガファンの中で言われている「Xboxはセガハードだ」ということが、なぜなのか考えてみた。ひとつは本体の形や色だろう。あのデカさや黒色は初期のメガドライブやサターンを思い出す。また、セガがXboxで発売するソフトは新作ばかり。しかし何よりも自分としては、マイクロソフトがXboxでがんばっている姿が、セガが新しいハードを作ったときのように感じられるせいもあるのではないかと思う。　愛知県　安八

Rbox デザイン専門学校

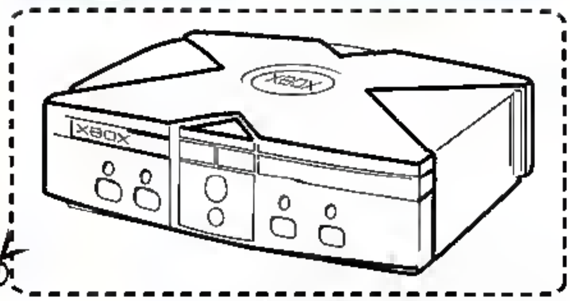
Xboxのニューカラーモデルを勝手に考えてみよう！


岡山県　イムフィカ
X'mas boxエディション。枕元にさりげなく……とのこと。朝起きてビックリ。


群馬県　タケチヨ
ジャマイカモデル。わからない人は国旗を調べてみよう！　海外限定発売なの？


山口県　ドザイモン
ラングカラー。早春を思わせる淡いピンク色が女性にも好評！ってイメージ。


東京都　Dr.ひろい
フローリング迷彩。これなら目立たない……って足の小指ぶつけちゃいそうだ。


キレイに塗って応募してね。作品名も忘れずに！

ファミ通Xbox公式BBS開設！

お待たせしました！　本誌HP内に、いよいよ掲示板がオープンです。皆さんからのリクエストにお応えする形で実現したこの企画。読者間の交流、Xboxユーザーどうしの情報交換など、いろいろ活用してくださいね。本誌HPに関しては至らない点もまだまだあるかと思いますが「編集部もいろいろ大変なんだろう」くらいの寛容さで見守っていただければ！(涙)



http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

編集小箱

突然こんにちは。たまに誌面でも紹介してますが、この編集部には毎月いろんな来訪者が見えます。8月のアタマには、はるばるアメリカからXboxフリークの高校生も遊びに来てくれました。東京全土を記録的な豪雨が襲った日です。約束の時間になっても来ないので心配していたところ、Tシャツ1枚で彼、マイケルがずぶ濡れで登場。とりあえず私物の「HALO」Tシャツをあげて落ち着いてもらいましたが、インパクト的にはなかなかでした。せっかくなので、次号でもう少し紹介します。(え)

READERS REVIEW

Xbox GAME SOFT

発売中ゲーム 読者レビュー 500

ここは読者の皆さんによるレビューコーナー。レビュー対象は発売中のXboxタイトルすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます。平均点やプレイ時間のデータも参考にして、購入検討などに役立ててね。

※読者レビュー平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

クレイジータクシー3 ハイローラー

クロスレビュー平均点 8.3点
読者レビュー平均点 8.9点

内容的には1、2のリメイクに新ステージを掛け合わせた新作。だが、やり込むほどに自分なりの遊びかたができるところや頭をからっぽにして爽快なサウンドでぶっぱなす楽しさはクリエークーのセンスのよさが感じられた。前作と変わりないと思って買い待ちしてる人は買って損なし。

福島県　KEN
プレイ時間……10時間

初代『クレタク』の舞台だったWEST COASTが必見！　裏道や屋根の上など非常に多くの場所が追加で作り込まれているので、過去のシリーズで遊び込んだ人ほど楽しめるハズ。ただ、すでに完成されたシステムのため、新鮮さは少ないかも。逆にシリーズ未経験者なら、絶対に遊ぶべき！

東京都　我王
プレイ時間……16時間

本編も満足だが、それと同じくらいミニゲームの集合体であるクレイジーXが楽しい。わかっているのにできない絶妙の難易度設定に、ついリスタートをくり返してしまう。巨大ボールのホームランコンテストとか、設定のバカバカしさも最高。長く遊べる、お得感の強い1本！

鳥取県　砂丘の狼
プレイ時間……30時間

叢-MURAKUMO-

クロスレビュー平均点 7.5点
読者レビュー平均点 7.5点

立ち並ぶビル群をすり抜ける緊張感、追い回した敵を撃破したときの爽快感がクセになりそう。ただ、障害物の回避や的確に攻撃をヒットさせるには修行が必要かも。残念なのはリプレイのカメラアングルが変えられないところ。いろいろな角度からA.R.K.の勇姿に感泣きしたかった。

埼玉県　よっしー
プレイ時間……10時間

慣れるまではストレスがたまるが、コツをつかむと今度は何かもの足りない……という微妙なバランス。ひたすら標的を追いかけることしかできないというプレイ幅の狭さが、単調さを感じさせる原因かも。心意気は大いに買いたいが、ゲーム性ほか全体的に練り込み不足の印象。

東京都　アナザーワールド
プレイ時間……18時間

アナログスティックならではの操作性、ビル群を駆けめぐる疾走感が爽快。しかしミッションが短く、もの足りない気がするのも事実。また、ミッション間シーンはガレージばかりで描かれ、少し手抜きを感じる。機体と武器をカスタマイズできたなら、また違ったかもしれない。

岡山県　イムフィカ
プレイ時間……32時間

THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言

クロスレビュー平均点 6.3点
読者レビュー平均点 8.5点

まず驚いたのは、中畑・堀内両氏の解説がとても自然にゲームになじんでいる点。選手の姿形もよく特徴をとらえている。プレイヤーの腕に合わせて、いろいろ設定を変更できる点もよし。気になるのはバントがとても難しいのと、背景に合成された観客が心霊写真のようで不気味な点。

大阪府　ブカブ
プレイ時間……30時間

2002 FIFA ワールドカップ

クロスレビュー平均点 7.8点
読者レビュー平均点 7.5点

FIFA公認だけあってかなり本格派。スタジアムや開催日が実際と同じで、実況解説も本物っぽい。選手の操作もさほど難しいところもなく、顔も似ているので意外にハマってしまう。ただ、Xboxの性能のわりにはグラフィックの荒さが目立つため、リプレイのときに気になる。

青森県　蒼い蜘蛛
プレイ時間……25時間

実況ワールドサッカー2002

クロスレビュー平均点 6.3点
読者レビュー平均点 6.5点

実況のテンポがよく、シュートがよく枠から外れたりするのがリアルでいい。ただし、選手の動きが変、フェイントの種類が少ない、ワンツーを白黒ボタンで出すのがキツイ、モードが少ないなどのマイナス面が目立つ。完全実名ではないのなら、もっとゲームの部分に力を入れるべき。

神奈川県　元気娘
プレイ時間……15時間

ミストⅢ エグザイル

クロスレビュー平均点 7.3点
読者レビュー平均点 7.5点

とにかくグラフィックがキレイです。頭を使わせる謎にはものすごく不条理なものがあって、なんとか運でクリアー……というものもありました。でもそれぞれの特徴を持った世界が持っている神秘に惹かれてプレイしてしまうのも事実です。始めるまえに覚悟が必要なのが難ですが……。

大阪府　サファイア
プレイ時間……14時間

の決まり

プラス面とマイナス面の両方を考慮しつつ、そのゲームを未プレイの人もわかりやすいレビューを、ネ！

①レビューするソフト名
②名前(ペンネーム)
③プレイ時間
④レビュー文章(16文字×8行)
⑤総合評価(1～10点)

メーカーに願いを 300

新作&移植希望、個人的な応援など、メーカーやクリエーターへのメッセージはこちら！

●『RPGツクール』シリーズや『デザエモン』シリーズなど、とにかく"作る"系のソフトを出してください！　無性に何かを作りたい！　福島県　Mメタル

●パイオニアさんへ。5.1chサラウンドシステム、ドルビーヘッドホンと立て続けに商品化されましたね。Xboxを使ったカラオケセットも開発してください(無論Xbox Live対応で)。　茨城県　モバイルで参上!!Hag

●コーエーさんへ。『紅の海』に期待しています。『信長の野望』や『三國志』シリーズの最新作は、いち早くXboxへお願いします！　広島県　Imaken

目安箱 Xbox 400

「Xbox、こうしたらもっとよくなる！」といった具体的な提案や改善案をお待ちしてます！

●Xboxにはハードディスクがついているのに、イマイチそのメリットがわかってもらえませんよね。そこで、次世代Xboxにはハードディスクビデオ機能(TVやDVDの録画ができる)をつけたら売れそうな感じがするんですが。　福島県　KEN

●伝わりやすいものと伝わりづらいものがある。前者はグラフィックだったり、もとからあるものに何かをつけ加えたもの。後者は見た目以外の感覚的なもの、新しいもの。ネットゲームはやったことのない人間には後者になる。つまり伝わりづらい。さらに金銭的な問題のリスクもともなう。Xbox＝ネットゲームというイメージを持たれるのはかなり危険。これから先もしっかりとオフラインゲームを作って新規ユーザーに対する間口を開けたままにしてほしい。　神奈川県　元気娘

編集小箱 いたずらな夏も終わりますな。若者の皆さんはコンパで異性を口説いたりとか、「オレにできることがあったらなんでも言ってくれよ」とか歯の浮いちゃうセリフをかましたり、「あ～ん、帰りたくな～～い」とか言われたり、「僕が君の傘になって……」とか的外れなこと言って恥かいたりで、夏を満喫したことと思います。お酒の力を借りて!! だろ？　コノコノ!! チクショ――!!!　かく言う私、弊誌アートディレクターの山本も運よく夏期休暇をいただけることになりまして、前述のようなアバンチュ↗

LETTER オアシス

ここは、みんなの憩いの場。Xboxの話題はもちろん、おもしろネタから驚きの事件まで、お気楽にフリートーク。

●ふつうに対戦するのも飽きてきたので、仲間うちで勝手に新ルールを作って対戦してます。たとえば『2002 FIFAワールドカップ』では、審判レベルを最大にして反則をやりまくって、さきにレッドカード5枚もらって没収試合にしたほうの勝ちとか（サッカーファンの人ごめんなさいね）。けっこうおもしろいんで皆様もやって見ておくんなまし～。

岡山県　おんみょーじ

――お、いいね。新しい遊びかた大歓迎！　楽しんだ者勝ちですよ。また考えたら教えてね。

●時は夏休みっ！　はじけよう！　そしてXboxをより楽しもう!!　ということで貯金を使い果たして大型テレビと5.1chを購入!!　6畳半の部屋にぎりぎり詰め込んで、早速『JSRF』をプレイ!!　これはスゴイ！　本当にスゴイ！　映像美と音の嵐が僕の鼓動をリズミカルに刺激して、もう失禁寸前!!　トイレに行く時間ももったいなく、便秘がちな日々を送っています。

群馬県　恋する町工場

――はじけるのはいいが便秘を甘くみちゃイカン！　紙オムツ着用でプレイ、シロ！（間違い）

●ようやく買いましたXbox！　……が、置き場所に困ってしまい、検討した結果それまで3DOを置いていた場所に居座ることになりました。で3DOはと言うと……しかたなくXboxの上に載ってます（苦笑）。頑丈そうだから！

千葉県　山G

――自然界の地層的には3DOが下、のハズなんだけど……ただ、地質がもろいしねぇ（涙）。

●俺が遊んでいた『蓮』を見ていて友人がボソっとひと言「なんかさ……敵よりお前のほうが建物とか壊してねーか？　いろいろ突っ込むし。むしろ暴走してんのお前じゃん」。カッチーンときたので『HALO』の対戦で生き地獄を見せてやりました。

埼玉県　よっしー

――カッチーンときたときは、この手があったか！　ただ、なかにはこんな人も……（↓）。

●『HALO』の協力プレイは妹とのコミュニケーションのひとつとして楽しくやっています。そこまではいいのですが、口げんかが始まるとコヴナントを無視（笑）してハンドガンでの殴り合いが始まり、挙句の果てにはゲームを出ての蹴り合いになります。どちらも負けている僕はどうすればいいのでしょうか？

愛知県　ニセタッキー

――連敗かよ！（と思わず三村つっこみ。もう古い？）しかし、さらにこんな人まで！（↓）

●前号についていた、かすみ＆リサの下敷。それを見ていたら妹にこう言われました。「そーゆーのが趣味なの？」何が悪いんじゃあぁぁぁ！　そうだー。俺はかすみLOVEだー。水着サイコー！（暴走気味）と心の中で叫びました。妹より弱いのね。俺って（涙）。

熊本県　ヒサモ

――心の中でかよ！（と重ねて三村つっこみ）いまどきの妹サンって、お強いのね。

●私のまわりであった『ねずみくす』的できごと。ドブの中でドブねずみが死んでました（実話）。こんなにエスプリのきいたネズミは初めてです。

埼玉県　バルブヘッド

――命がけの一発ネタ！　芸人魂の極みですな。気づいてあげて、無事成仏できたのでは？

●『HALO』を全クリアーしたら、つぎはコヴナント側からプレイできる裏キャンペーンが出現。やってみるとチーフが速くて強すぎだった。グラントの逃げ出す気持ちがわかった……といったような夢を見た。俺って『HALO』中毒？　それにしてもけっこう現実味があったなあ……。

滋賀県　アフロ・レイ

――あるある。ゲーム中に寝落ちすると、かなりの確率で"存在しない画面"が見れるような。

●右の腎臓が熱を出し、なかなかの苦痛が連続12時間続いた。そのあいだに絶頂も。ゲームどころじゃなく、喜びが痛くない時間だけに思えた。野菜を食べたらよくなったので、偏食にはご注意を。ちなみに前兆は食後以外によく出るゲップです。

長野県　藤森智幸

――ふつうにゲームしてる時間。それがどんなに幸せか、ってことだよね。健康に感謝。

●電源をつけたときに最初に出る「ゴポゴポビガーンドゴ」と音を出しながら動く緑色の物体。スライムが暴れていると想像して笑ったのは僕だけ!?

山口県　ドザイモン

――ゴボゴボビガーン、ねぇ（笑）。どれ……（電源を入れてみる）あ！　ゴボゴボ……。



Readers box

Rbox ポイントランキング

2002年8月29日現在（総集計まであと7号）

1	Dr.ひろい	東京都	4100p
2	底王改	大阪府	3900p
	HaKaSe	福岡県	3900p
4	よっしー	埼玉県	3000p
5	タケチヨ	群馬県	2800p
6	元気娘	神奈川県	2600p
7	サファイア	大阪府	2500p
	フラッドの野菜炒め君	東京都	2500p
9	阿南知英	大分県	2400p
10	イムフィカ	岡山県	2200p
11	KEN	福島県	2100p
	デンリロウ	東京都	2100p
13	ハエと僕	埼玉県	1900p
14	玉砕1号	静岡県	1800p
15	ヘロドトス	神奈川県	1700p
16	Eいラビット	東京都	1500p
	北野正幸	大阪府	1500p
18	遠い旋律	青森県	1400p
19	岩倉たつみ	京都府	1200p
	Pooki	埼玉県	1200p

おたより待ってます

①投稿は、はがきかはがきサイズの厚紙にペン（鉛筆不可）で書いてください。イラストなどでスクリーントーンを使用する際は、はがれないようにご注意を。
②投稿には、住所・氏名（ペンネーム）・年齢・電話番号・欲しいXboxソフト（未発売のものは不可）を忘れずに記入してください。
メールで投稿される方も、住所・氏名を忘れずに！
③封書でのまとめ投稿も可です。その際は各はがき（厚紙）の裏側に②の項目を記入してください。
④あて先には、コーナー名を忘れずに記入してください。

11月号の締切は9月10日（火）必着です

あて先

はがき、封書でのおたより
〒154-8528
（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○（コーナー名）」係

eメールでのおたより（文字投稿のみ）
xbox@ml.enterbrain.co.jp

編集小箱 ールを屋下がりの団地妻級に切望していたのですが、ことごとくあてがはずれ、休み途中で出社する始末。休んでないじゃんオレ！　いたずらしてないじゃん夏！（かん違い）と、ヤバげなおじさん風にブツブツ言いながら編集部の扉を開けたところ、今年"も"休めそうにない不健康な大人たちが、日本語ではないうめき声をあげながら働いていました。「まあ、休みが取れただけいいか」と少し溜飲が下がりました。そんな感じで夏も終わろうというとき、ジェーンが……。（急展開！　待て次号!!）

大島流 極上 ゲームレシピ

(株)アートゥーン 取締役／ディレクター
大島直人
ARTOONっていつも人が足りないんだ。世の中のアクション&アドベンチャーが大好きな優秀なプログラマー、プランナーはどこにいるんだよ！ 私たちといっしょに凄いモノをつくろう！

その2 感動！

Xboxの『Blinx』(US版)もマスターリリース直前。スーパープログラマー松本の眉毛が下がっている。これは彼の"まじ"モードの特徴。年に一度見られるかどうか？ ちなみにお調子モードのときは、眉毛が上がる。年に300回は確認できる(人をオモチャにするので、彼がこのモードのときは近寄らないほうがいい。ワナにハマる)。でも、いまはそれどころじゃなく、スタッフ全員忙しくしている。

しかし、こんな状況でも私は、ヒマを見つけてはつぎの企画をボーっと考えてしまう。といってもスグに企画制作に入るわけではなくって、企画を考えるまえの素材集めである。最初の取っ掛かりは、いままで感動したことや、心に強く残ったものを思い出すところから始める。もちろん、それは現実の出来事でも、小説や映画からでも何でもいい。ただ、私はゲームはあえて外しておく。また、感動したことを思い出したからといって、すぐにゲームにできるかどうかなんて考えない。とりあえず、忘れない程度にそのへんに置いておく。とにかく、心に強く感じたことを思い出すのだ。

あれはそう、1年まえのこと。2001年9月11日、世界を震撼させたあの事件。NY貿易センターに旅客機を激突させた同時多発テロだ。携帯のニュース速報で知った私は帰宅したあと、CNNに見入っていた。2機目の激突、崩壊、文明そのものが崩壊していくように感じた……。NYは、私が初めて海外旅行をした街。そして、学生時代からのライバルでもある大親友が住んでいる街。どうしても、他人ごとには思えない。電話もメールもつながらない……。

そんな、絶望の中でひと筋の光が見えた。アメリカには真のヒーローがいる。ファイヤーメンである。クルマのキーの閉じ込みから小動物の救助まで行う彼らは、日本のそれよりも、もっと身近な存在。ふだんから街の人々に愛されている。その彼らが先頭に立ち、現場の救助をする。しかし、彼らも多くの犠牲を払ってしまった――。

テロの数ヵ月後、あるポスターがNYの街に貼られた。そのポスターは世界貿易センタービルの崩壊直後に撮られた、ファイヤーメンが深い悲しみに苦しんでいる姿だった。ただ、そのファイヤーメンの横には白い翼を持った女神が彼のココロを支えようと寄り添っていた。

そのポスターを見たとき、私の体に電気が走った……。



イラスト：大島直人

大島さんへのファンレターほか、このコラムへのご意見・ご感想など、おたよりをお待ちしています。79ページのあて先「ゲームレシピ」係までどうぞ。

Les infos chaudes du Xbox

No7 text GREG

フランス発Xbox事情

「Xboxをなめんなよ」

いまなら、けっこう言えますよね。Xboxを買ったら、やっぱり新しいゲームを体験したい。そして、当たり前だけど、遊んだときにおもしろいゲームでないと悔しい。

Xboxといえばハイスペック。ハイスペックなゲーム機といえば、期待されるのはオリジナルのゲーム。だけど、オリジナルでフレッシュなゲームの敵が、Xboxと同時に現れました。

アメリカのゲーム業界で広がっていたその敵は、いまはヨーロッパ、そして日本でも暴れています。

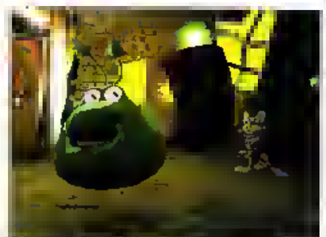
それは"移植"。

ほかのゲーム機で大ヒットしたタイトルは、そのままXboxに移植されて発売されることが多い。PS2をはじまりに、ゲームキューブ、そしてXboxと、同じゲームを3回も売ることができる戦略です。大きいメーカーは、メジャーなゲーム機のすべてで、自分たちの人気ゲームを出したい。でも、いきなり開発コストを3倍にするわけにはいかないので、まずは売れるハードで作って、それからほかのゲーム機でも動くようにソフトをコンバートします。だから、違うゲーム機でも同じゲームが遊べるようになるわけ。

ゲーム機を2台や3台も持っている人にはちょっと寂しいけど、アメリカではスーパーファミコンとメガドライブが戦っていたころから、よくあるパターンなんです。

向こうではXboxを買っても、そのゲームの半分以上は、ほかのゲーム機からの移植ソフトです。Xboxといえばパワー。そのパワーに惹かれて買った人たちは、PS2版そのままの内容の『トニーホーク』、『スパイダーマン』、『新・三國無双2』などで納得できるのでしょうか？ Xboxの性能を活用せず、新しい楽しさを生み出さずに、みんなに同じものを売って、クリエイティブな心をなくしていく。いまのアメリカのゲーム業界にとっては大問題です。だって、ゲームソフトでゲーム機を選ぶことができなくなりました。

でも、ありがたいのは、Xboxのゲームの残り半分は、オリジナルでおもしろいゲームだということ。ハードディスクの機能を活かした『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』や高画質の『HALO 2』は、これからのゲームを代表する、誇り高きXboxのゲームでしょう。こういったゲームが開発される限り、そして売れ続ける限り、Xboxはきっと大丈夫です。



↑時間操作がすごい「ブリンクス」、ステージ内の時間をリアルタイムに動かせる、



↑発表されたばかりの「HALO 2」、映像がさらにリアルになって臨場感もアップ！



GREG
(Gregoire Hellot)
コゲたみたいに日焼けして、南仏でバカンスを過ごっているフランスのゲームライター。趣味は海水浴と水着ギャル観察。

Xの系譜

Xboxの前身ハード(?)、MSXについて語り合う夢(??)の1ページ

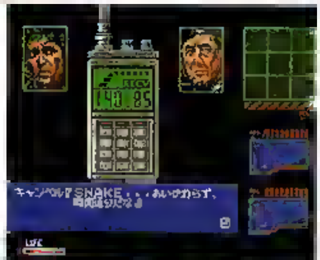
Xbox登場の布石は、いまをさかのぼること19年まえにすでに打たれていた。君と夏の終わり、将来の夢、大きな希望忘れない……。

MSXアーカイブス特別編 MSX2以降そして…… [1985～1992]

MSX2

「ソフトに互換性のある統一規格パソコン」「1家に1台のホームコンピューター」という理念のもと、1983年に登場したMSX。しかし、その"純粋性"を保つには、ユーザーとその周辺をとりまく環境の変化の速度はあまりにも早すぎた。各メーカーが自社MSXマシンの独自機能を追求し過ぎるあまり、統一規格ハードとしての意義やメリットが薄れる→各社ハードの独自機能に左右されにくい"ゲームソフト起動マシン"としての用途のクローズ・アップと、それにともなうゲーム目的のユーザー層の拡大→ほぼ同時期に登場した任天堂のテレビゲーム専用機・ファミリーコンピュータとのシビアな比較の結果、"基本性能のパワー不足"だけが際立つ……という流れが、1年ほどで確立してしまったのだ。

そうした流れを敏感に察知してか、アスキーは1985年5月にMSXの上位互換規格、MSX2の仕様を発表する。核の部分となるCPUは従来のまま(Z-80A相当品)、ROMやRAMなどのメモリ領域が順当に拡張。従来は各社ごとの仕様だった漢字機能が統一仕様となり、MS-DOSとデータの互換性がある優れたDOS環境が整備されたりと、より多彩な用途に対応しうる機能が追加された。しかし、何といっても衝撃的だったのは、ほかの8ビットパソコンに比べて著しく見劣りしていたグラフィック諸機能の大幅な向上だろう。80ケタのテキスト画面、最大256色同時表示のグラフィックモード、表現力が格段に上がったスプライト機能、そして、画面のハードウェアスクロール機能(上下方向のみ)……など、新搭載VDP、V-9938(MSX-VIDEO)によってMSXは当座の弱点を克服した。



⬆MSX2黄金期はゲーム制作者の修行の機会でもあった(写真は『ソリッドスネーク』)。

とはいえ登場当初は、本体価格の高さやMSX2専用の対応ソフトの少なさもあって、いまひとつ盛り上がりに欠ける感があった。MSX2が本格的にスタンダード・マシンとなるのは、松下(パナソニック)やソニーといったメーカーが、30000円前後の廉価モデルを発表し、徐々に対応ゲームソフトが揃い出してきた1986年以降(※この背景に、洗練化の一途を辿っていた初代MSX用ゲームソフトの盛り上がりがあった)。翌1987年には3.5インチフロッピーディスクドライブ搭載の廉価モデルが登場したことで、MSX2はテレビゲーム機／パソコンの両分野で、独自のポジションを確立したのだ。

昔のこどものあそび……
特選MSXゲームソフト



⬆ゲーセンで「ハングオン」が好評稼働中の当時、コレは一種の露悪趣味だった。

「実在の乗り物を運転する気分を味わいたい!」という趣旨のゲームは珍しいものではない。最近のXboxソフト『segaGT2002』なんかがその一例だろう。今回紹介する作品もその系列なんだけど、ね。

MSX本体もFM音源も作っている(いた)スーパー企業、YAMAHAが開発・製造し、現在でも多くのライダーに支持されているバイク、TZRシリーズ。1986年当時に出来たてのホヤホヤだったこのマシンのライディングシミュレーター、という触れ込みで登場した本作は、悲しいまでに「MSXのゲーム」だった。ゲーム画面はライダーの1人称視点で、コーナリング中は水平線がガタガタと傾ぐ。激しくギアチェンジしながらの連続コーナー抜けはけっこう気持ちいいんだけど、プレイ中つねに何か重要なことをごまかされている印象は払拭できない。



MSX2+

そんなMSX2の盛り上がりの真っ最中の1988年に仕様が発表されたMSX2のマイナーグレードアップ規格、MSX2＋の存在は、ユーザーにとってじつに不可解に映った。たしかにS端子出力対応の自然画モードや、横方向のハードウェアスクロール機能の追加、そして、MSX2ではオプション機能だったFM音源(MSX-AUDIO。当初は松下が『FM-PAC』というカートリッジのユーティリティーソフトで供給していた)の標準仕様化は、ひとつのハードの進化の方向性としては正しいありかただったのかもしれないが、対応ゲームソフトが続々と発売されていたMSX2業界の勢いを一時的にクールダウンさせてしまいかねないタイミングでのアナウンスだった感は否めない。MSX2＋規格のハードを発売したメーカーは松下、ソニー、三洋の3社のみ、ということを考えると、MSXのハード性能の進化の過程には、企業間の利権争いが少なからず影響を与えていたのではないか、と勘ぐってしまいたくもなる。最終的にMSX2に代わる後継規格とはなりえなかった。

MSX turbo R

そこそこのグラフィックで、ゲームとして体裁がとれていれば、多少の処理速度の重さは目をつぶろう。フロッピーディスクメディアがあれば、ファミコンなどのテレビゲーム機では実現不可能な、スケールの大きいRPGなんかもできるしね――MSX2＋の登場によって、ユーザーが"MSX的なもの"に寄せる期待の度合が図らずも浮かびあがった1980年代終盤。MSX2は、のちに一大ジャンルとして成長する18禁ゲーム業界の空気も取り込んで、「コンシューマーからPCまで幅広い範囲をカバーするゲームマシン」としての属性を強めていくことになる。ある種の退廃ムードを漂わせたMSX業界に一石を投じたのは、1990年に発表された上位互換規格、MSX turboR(ターボアール)だった。同規格対応のマシンは、松下のFS-A1STのみ(その1年後に、MIDI機能が標準装備されたマイナーチェンジ機種、A1GTが発売)。メインCPUにR800というカスタムチップを採用し、本体処理速度の高速化が積極的にアピールされた。また、アップルのマッキントッシュシリーズなどが先んじて採用していたマウスオペレーティングシステムを活かすための本格派GUIソフト『MSX View』を搭載するなど"新時代に対応するホビーユースマシン"としてのカラーを押し出そうとしたが、その試みは日進月歩で発展するPC技術革新の波の前にはあまりにも無力だった……。(了)


⬆turboRは、現在でも多くのユーザーが趣味の開発マシンとして利用しているという。



漫画・戸塚俊一

MSXトハ!

1983年にマイクロソフトとアスキーが共同開発・提唱した、8ビットパソコン統一規格。名称の由来は"MicroSoft-X(無限の可能性をあらわす記)"説が有力。のちにいくつかの上位互換規格が発表され、対応ハードは全世界で累計400万台以上出荷された。

コーナー批評 「21世紀の奇跡」と賞賛された(誰に?)このコーナーですが、次号掲載分からリニューアルします。ほら、カロリーだって核兵器だって○んくファミリーだって、現状の半分くらいで問題ないどころか、むしろちょうどいいくらいっていうじゃないですか。だから、ほら、ね?(原するように) コーナーの中身がどうなるかは現時点ではまだ未定。とりあえず、はがきに住所・氏名・"年齢"を明記のうえ、〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「Xの系譜～SECRET BASE」に構成案なんか送ってみてください。

Team NINJA FREAKS
チーム ニンジャ フリークス

第2回 Team NINJAのこだわり つねに最強スペックを求めて

公式連載第2回はTeam NINJAのこだわりをピックアップ。つねにハードを移り変わってきた真意はどこにあるのだろうか？

Team NINJAほど、ハードを移り変わってきた開発チームは少ないかもしれない。今回はハードに対するこだわりを、もはやおなじみTeam NINJAリーダーの板垣伴信氏に伺ってきた。

ソフト開発能力の高さ故 最強スペックにこだわる

――ハードを転々として開発してますが、やはりスペックへのこだわりから？

板垣　僕たちがやりたいソフトの水準って、ハードよりいつも進んでいるからね。でもそれが動くかどうかは、つねにハードによっちゃっているんですよ。だから、やっとXboxが出てきたという感じです。それでも満足しているというレベルではないです。だけど、Xboxがいちばん僕たちがやりたいソフトの水準に近いものを作れるスペックを持ったハードだと言えます。

――その時点での最高のハードを選択してきたということですか？

板垣　いままで開発したゲームの中で、その時点で最高のスペックじゃなかったのは2回だけですね。ひとつが初代『DOA』。Model2は、当時型落ち基板で、最高峰はModel3でしたから（編集部注：『DOA』は1996年10月稼働。Model3第1弾の『VF3』稼働は同年9月）。Model3を貸してくれ、ということもできたんだけど、「Model3は君らにはできないだろう」という考えがセガさんにもあったらしいですね。そこでModel2を貸してくれて。まずはこれを使いこなしてくれという意味だったんでしょう。その型落ち基板で、Model3に、いい意味でケンカを売っていましたね。

――そのころから他社の基板、ハードでの開発になっていったんですね。

板垣　テクモがソフトウエア開発集団として特化していって、ハードはわざわざ自分で作るものではない、選ぶものだ、というスタンスになりました。その中でもTeam NINJAは、とりわけそのスタンスを貫いてきています。だってどんなハードでもすぐに乗りこなせちゃうから。あと、考えることはファンのことだけですよ。

僕もTK80（編集部注：1976年発売のワンボードマイコン）のころからコンピューターをいじってますし、コンピューターは大好きです。でも、これで満足というのは絶対ないんですよ。だからその都度最強のマシンをピックアップしてきたつもりです。PS2に『DOA2』を出したときも、そういう理由です。

あとひとつ。最強でないマシンにゲームを出した2番目の例外はドリームキャストで『DOA2』を出したことです。僕たちの哲学を曲げてまで出したのは、「なんでドリームキャストで出してくれないんだ」というファンの声に応えたいという気持ちがあったからです。

Team NINJAのこだわりを納得させたXboxパワー

――そして現在最強スペックであるXboxが登場したわけですね。

板垣　Xboxを選んだのは、性能が段違いだから。もうそうなるとダメですよ。ほかのハードには興味が沸かないですね。作る気にならないんですよ。なかなかこんなこと言う開発者はいないでしょうけど（笑）。

ゲームを作るのもプレイするのも、それぞれ自分の時間を使うわけです。その自分の時間を使って1年以上開発するわけだから、自分の納得のいく形を最優先したい。僕らとしては、もっとすごいハードが出てほしいといつも思っているんですけどね（笑）。

僕らがこんなに続けて同じゲーム機を使うのは初めてだし、飽きがこないマシンは珍しいですよ。だからTeam NINJAファンは安心していてください。しばらくはハードを買うという散財はさせませんよ（笑）。

――ハードにこだわるというより最強のスペックにこだわっていると。

板垣　そうですね。いままでハードには満足したことがないんですよ。だから「なんでこんなチンケなハードなの」ってしか、じつは思っていない、いつも（笑）。なんでこの程度の性能なのかと、不満ばかりですよ。Xboxも最初にアナウンスされていた性能よりも、落としてリリースされたじゃないですか。あれは当時のXbox本体の開発に従事していたシェイマスと、「とんでもない」ってふたりで怒ってましたよ。

――でも、たとえハードの性能が低くても、ソフトの技術で引き出してやる、という考えもあるんですよね。

板垣　そうですね。でもXboxだからやる気が出るわけで、Xbox以下のチープな性能のマシンでは、まったくそんな気は起きないです。たとえばジャギーが出るマシンで、本来ソフトウェア側で使うはずのCPUパワーをジャギー軽減のためのグラフィック加工処理に割いて、それを軽減する努力を払うとか。それはジャギーの出るマシンが100パーセント悪いわけで、そのチープな設計のために、僕たちが力を割く気にはならないんですね。

――おもしろさと関係のないところに力を割くのって、変な話ですよね。

板垣　絵づくりというものに対する自由度が、こういう絵にしたらチラついちゃうとか、そういうのはソフト屋が考えることじゃない。あと、ジャギーをぼかしてキレイになった！っていうのをよく聞くんですけど、"ぼけてる絵"や"色階調の貧弱な絵"って、"ジャギってる絵"と同じくらい美術的に問題だと思うんですよね。問題を別の問題にすり替えてごまかすために、限りあるマシンパワーを割く。こんなばかばかしいことはない。そんなことをいちいち考えないですむマシンがいいですよ。これがTeam NINJAがXboxを愛する理由です。

Team NINJAのお蔵出し

今回から3号連続で、本当に貴重なお蔵出しを掲載しよう。板垣氏の「これは、1998年7月13日に、Team NINJA内で決定されたキャラクター設定です。ほんとのところ、世界初公開」という言葉からわかるとおり、誰の目にも触れたことのない、珠玉のイラストを大公開！

『DOA』のファンならばおなじみであろうフェイム・ダグラス（DOATEC創始者であり第一回DOA大会を主催）の6人の愛人の設定画だ。次号紹介の3人目の女性は、かなりストーリーに食い込んでいるキャラなのでお楽しみに！



←アメリカ生まれのゴージャスな女、ゴールディ。ダグラス暗殺時に、ダグラスとベッドをともにしていたとの説がある。死去。

➡かつてダグラスの暗殺計画を知りながら、見殺しにした女、アンネ（フランス人）。ダグラスの死後、反ダグラス派と共謀し、表の世界でDOATECを牛耳っている。

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。

- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！　お便りには住所、氏名・年齢、電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

チームニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

鉄騎 教導手引書
VT OPERATING MANUAL



2002.09.12の出撃に備えよ!



ただの1ゲームソフトではなく、ついに専用コントローラーを握り、巨大ロボットVTを操作する日がやってくる!! 今回は"教導手引書"として、ひよっこパイロットがはじめての戦場でも戸惑わないよう、VTの操縦方法をイチから徹底指南。さらに、製品版と同内容のサンプルをプレイして新たに判明した事実を、詳しく紹介していく。目前にまで迫った発売日に向け、各員出撃の準備を整えよ!!

タイトル	テッキ		
発売元	カプコン	ジャンル	操縦
発売日	9月12日発売予定	価格	19800円(税別)
開発	カプコン	制作者	プロデューサー：稲船敬二、ディレクター：[illegible]
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch 1人用
その他	専用コントローラー同梱版のみ販売		

パイロットデータを登録し戦場へ

ゲームを立ち上げてまず行うのは、パイロットの登録。当該データを用いて、本編であるキャンペーンモードを進めていく。パイロット(セーブ)データは複数登録でき、戦死したり左遷となった者のデータも一覧可能。初期状態では、ノーマルとビギナー、ふたつの難易度が選べる。なお、戦闘中のポーズは不可能。



↑各種設定を行う充実のコンフィグ。コントローラーの動作チェックもこのとおり!!



↑初公開時からさらに進化を遂げたプレイ画面。一度クリアーしたミッションを自由に選んで練習できるモードも用意されている。

入念に磨き上げられた専用コントローラー

ギリギリまで調整を続けられていたコントローラーもついに完成。こだわり抜いた結果、重量が1キロ増の9キログラムとなった。ボタンの発光機能は、マガジン交換を促すなどナビゲーション的に使われている。足元のペダルも、上面にプレート、裏面にゴム足が取り付けられるなど、遊びやすさへの配慮が払われている。



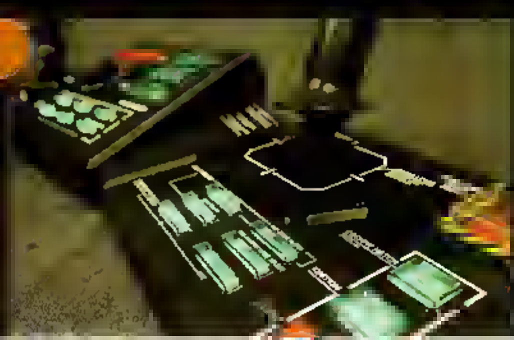
↑最後の最後までデザインが練られたペダル。足を乗せるプレートはシルバーカラー。



←脱出スイッチのカバーをオープン。間違って開かないように少し固めた。

専用コントローラー 製品版スペック

コントローラー部分
サイズ：全幅88cm×全長26cm×全高24cm(スティックの高さを含む)/重量：約9Kg
フットペダル部分 サイズ：全幅30cm×全長22cm×全高15cm(ペダルの高さを含む)/重量：約1.5Kg



衝撃! 巨大なパッケージの中身が判明した!!

ゲームパッケージの進化を感じさせる質感たっぷりの化粧箱。その中には、ソフトとコントローラーはもちろん、操縦用とコントローラー用という2種類のマニュアルが用意されている。ちなみに、コントローラーはブロックごとに3分割されているので、フラットケーブルで接続し、レンチで結合する必要がある。

『鉄騎』同梱物一覧

- ソフトパッケージ（トールケース）
- コントローラ（レンチ付属）
- 操縦用マニュアル（モノクロ32ページ）

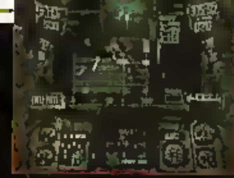
VT操縦概略

Xboxの倍以上あるコントローラーには、盤面をおおうほどのスイッチ類。どこに何があるのか。どう操作すれば、どう動くのか。そう混乱しないためにも、この"操作概略"を配布する。新参パイロット諸君は、予行や実地において、ぜひお役立ていただきたい。



起動操作

大まかには四工程を経て起動する。操作手順にあわせて、押すべきスイッチがコントローラー側で点滅する(TOGGLE除く)ので、それに従えばいい。



起動時の最終段階では、間をおいて㉝STARTを押すと確実だ。

㉛COCKPIT HATCHでハッチを閉じて㉜IGNITIONで電源投入、
③〜⑦TOGGLE SWITCHをすべて上げ、㉝STARTを入力する

移動操作

移動操作についてはクルマの運転に置き換えると理解しやすい。シフトチェンジとペダル操作によって機体が前・後退する点は、クルマと同じ。ただ、VTでは方向転換にハンドルやタイヤは使わない。②ROTATION LEVERの操作で"その場で機体ごと"方向転換する。

前進する

①GEAR LEVERを入れて
㊱ACCELERATOR PEDALをふむ

クルマのマニュアル運転同様、①GEAR LEVERをN(ニュートラル)から1、2……と段階的に押し上げていくことで、スムーズにスピードアップできる。また、㊱ACCELERATOR PEDALを踏み込む加減で、スピード調節することもできる。

機体を旋回する

右か左に②ROTATION LEVERを入れる

②ROTATION LEVERを右に倒すと、向かって右へ、レバーを左に倒せば、同じく左へ身体ごと旋回する。当然ながら、前進、あるいは後退しつつ旋回することもできる。



後退する

①GEAR LEVERをRに入れて
㊱ACCELERATOR PEDALをふむ

前進の場合、1〜5速までシフトチェンジできるのに対して、後退はR(リバース)のみ。スピードは、㊱ACCELERATOR PEDALを踏み込む加減によって調節することになる。

スライドステップする

(②ROTATION LEVERを入れると同時に)
㉞SLIDE STEP PEDALをふむ

スライドステップとは、前後左右いずれかに飛びのく動作のこと。"どこへ飛びのくか"で操作も少し変わってくる。前方へ飛ぶならシフトを1速以上に、後方ならシフトをRに入れて、㉞SLIDE STEP PEDALを踏む。左右に飛ぶなら②ROTATION LEVERを左か右に倒すと同時に、同じくペダル入力だ。



停止する

㉟BRAKE PEDALをふむ

㉟BRAKE PEDALを深く踏み込めば急ブレーキ、浅く踏めば徐々に停止へ移行する。むろん㊱ACCELERATION PEDALの入力を断つことでも、減速〜停止に移行できる。

攻撃操作

ライフル砲から火炎放射器まで、どの兵器で攻撃する場合も基本は同じ。敵を視界に捕らえる→狙いを定める→攻撃する。大雑把にはこの三過程を経て、攻撃していく。ちなみに相手が戦車などであれば、歩行によってふみつぶしてしまうこともできる。

攻撃の狙いを定める

㉓AIMING LEVERを動かす

いま現在、砲身が視界内のどこに向いているかは、照準マーク(写真中央近く参照)で確認できる。マークは㉓AIMING LEVERの操作と連動していて、マークを敵に重ねる＝狙いを定めたことになる構造だ。なお、初期設定では、レバーを上に倒せば照準が下へ、レバーを下に倒すと上へ向く形になっている。上下反応を逆にしたいなら、ゲーム開始まえに設定を変更すること。



攻撃する

主兵器を使用：ⒸMAIN WEAPONを押す
副兵器を使用：ⒹSUB WEAPONを引く

トリガーの配置から、主兵装の発射は親指、副兵装は人差し指と覚えておくといいだろう。主、副それぞれに発射トリガーがあるので、たとえば副兵装の67mmチェーンガンを連射しつつ、主兵装の270mmライフル砲で追撃することもできる。

武器を切り替える

主兵器を切り替え：⑳MAINを押す
副兵器を切り替え：㉑SUBを押す

VTには主兵装、副兵装それぞれ最大3個まで搭載可能で、つねに戦闘中、戦況にあわせて使用兵装を任意に切り替えられる。搭載兵装は、出撃準備の段階で毎回プレイヤーが取捨選択。

攻撃の対象をロックオン

敵に照準をあわせてⒷLOCK ONを押す

ひとたび敵をロックオンしてしまえば、以後、砲身は自動でターゲットの追尾に徹してくれる。ターゲットから照準を外して再びLOCK ONを押すか、あるいはターゲットが自機の背後近辺に位置するまで確実に、だ。ただし、敵戦車などに対しては、対象が小さすぎるためかロックオンできない。注意しよう。

弾倉を交換する

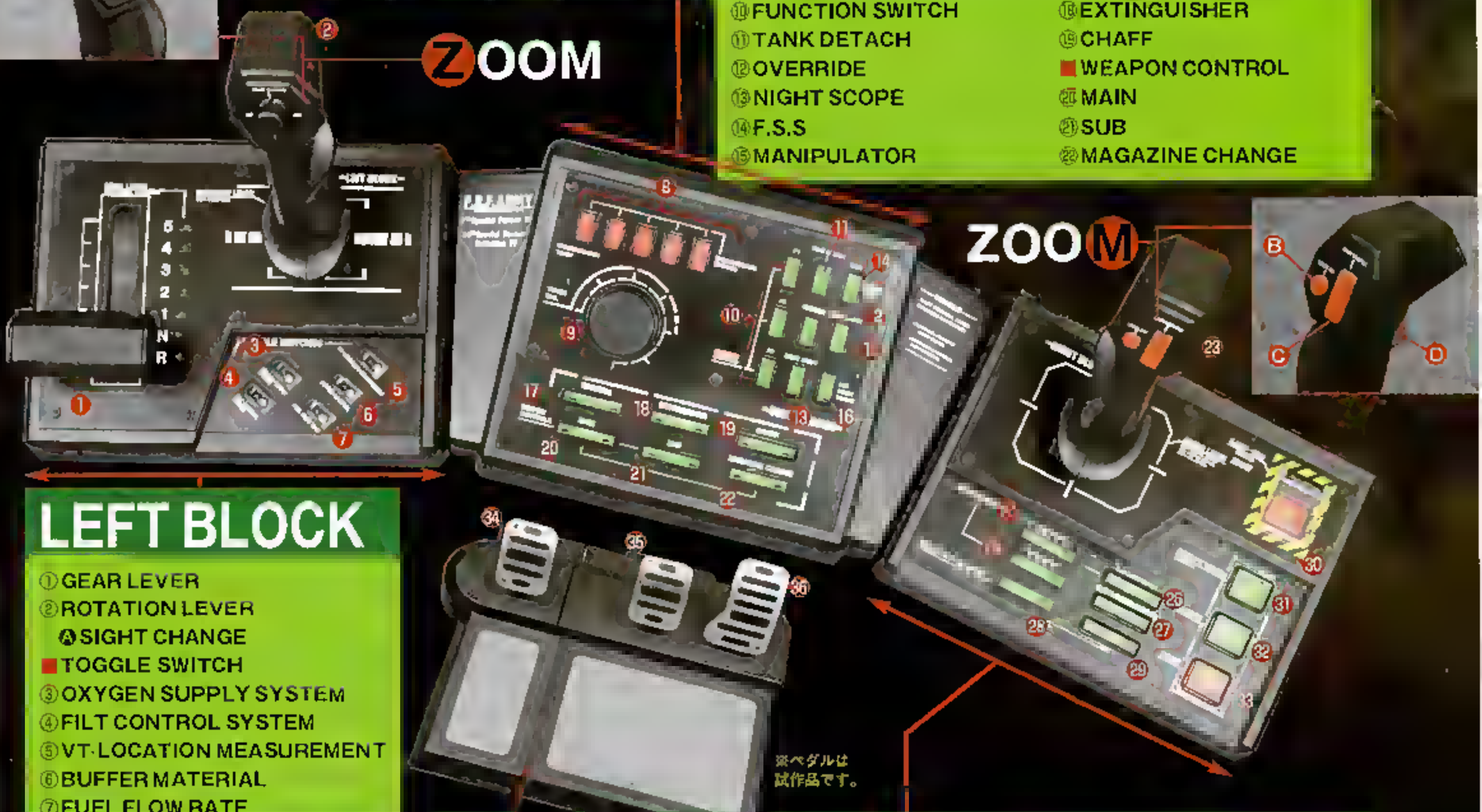
㉒MAGAZINE CHANGEを押す

弾倉があるタイプの実弾兵器を使用中の場合に、弾倉交換する。ただし弾倉も無限ではない。なお副兵装は"使いきり"になる。

その他の補助操作

⑧・⑨／通信関係のブロック。⑧は交信相手の指定、⑨は左から順に応答(兼コール)、復唱要請、補給要請……に使う。　⑩／各機体の特殊機能を使う(※)。　⑪／増槽タンクを切り離して軽量化する。　⑫／リミッター解除によってフル性能を引き出す(※)。　⑬／夜戦用のモニターにチェンジする。





CENTER BLOCK

- ⑧COMMUNICATION BUTTON
- ⑨TUNER DIAL
- ⑩FUNCTION SWITCH
- ⑪TANK DETACH
- ⑫OVERRIDE
- ⑬NIGHT SCOPE
- ⑭F.S.S
- ⑮MANIPULATOR
- ⑯LINE COLOR CHANGE
- ⑰WASHING
- ⑱EXTINGUISHER
- ⑲CHAFF
- ■WEAPON CONTROL
- ⑳MAIN
- ㉑SUB
- ㉒MAGAZINE CHANGE

LEFT BLOCK

- ①GEAR LEVER
- ②ROTATION LEVER
  - ⒶSIGHT CHANGE
- ■TOGGLE SWITCH
- ③OXYGEN SUPPLY SYSTEM
- ④FILT CONTROL SYSTEM
- ⑤VT·LOCATION MEASUREMENT
- ⑥BUFFER MATERIAL
- ⑦FUEL FLOW RATE

PEDAL BLOCK

- ㉞SLIDE STEP PEDAL
- ㉟BRAKE PEDAL
- ㊱ACCELERATOR PEDAL

RIGHT BLOCK

- ㉓AIMING LEVER
  - ⒷLOCK ON
  - ⒸMAIN WEAPON
  - ⒹSUB WEAPON
- ■MULTI MONITOR
- ㉔OPEN / CLOSE
- ㉕MODE SELECT
- ㉖MAP ZOOM IN / OUT
- ㉗SUB MONITOR MODE SELECT
- ■MAIN MONITOR ZOOM
- ㉘IN
- ㉙OUT
- ㉚EJECT·CMD
- ㉛COCKPIT HATCH
- ㉜IGNITION
- ㉝START





↑➡ポイントは足の配置。スライドステップは総じてとっさに用いることが多いので、左足で別個に制御しておく。

本誌提唱の操縦スタイルはコレ

補助操作

"補助"とひと口に言っても、その内容は幅広い。攻撃補助のたぐいにはじまって、各種モニターコントロール、交信云々まで、とにかく多種多様だ。そこで操縦概略では、プライオリティ重視で、序盤から世話になることの多い操作を大きくピックアップしておく。なお、文章中(※)と記述したところは、ある機体限定の操作になる。初期段階の機体では意味のない操作が大半なので、要注意。

視界のズームイン／アウト

ズームイン：㉘を押す　アウト：㉙を押す

画面にもっとも大きく展開しているメインモニターの映像は、自在に拡大・縮小できる。ズームは最大6倍まで。

マルチモニターを制御する

㉖MAP ZOOM IN / OUTか㉕MODE SELECTを押す

画面内・中央上部の小型モニターは戦術マップや敵戦力などを表示できる。表示情報の切り替えは㉕MODE SELECT、マップの拡縮は㉖MAP ZOOM IN/OUTで。

サブモニターを切り替える

㉗SUB MONITOR MODE SELECTを押す

中央下部の小型モニターでは、一定方向を監視できる。初期の監視方向は機体前方。ボタンを押すたび、機体後方、機体上空、ロックオン中のターゲットに替わる。

視点を動かす

ⒶSIGHT CHANGEを動かす／押す

身体ごと回る"旋回"に対して、この操作は首を上下左右にふる感覚。機敏に視界を動かせる。視界を機体正面に戻したいなら、ⒶSIGHT CHANGEをプッシュ。

メインモニターを洗い流す

⑰WASHINGを押す

土や水滴などによってメインモニターが汚れているときに使用。洗い流すことで、鮮明な視界を確保できる。

緊急脱出する

㉚EJECT·CMDを押す

戦闘不能になると、機体は爆発へ。ここで緊急脱出しないと、プレイ中のセーブデータが消滅してしまう。

その他の補助操作
⑭／捕捉時の敵の位置を予測して射撃するモードになる(※)。 ⑮／VTの腕を出す。扉の開閉や物品回収に使用。 ⑯／メインモニター内の文字色を変更。 ／被弾によって炎上した自機を消火できる。 ⑲／金属片をまく。敵の誘導弾を攪乱できる。 ㉔／マルチモニターを展開⇔収納できる。

VT操縦指南

起動から移動、攻撃に至るまで、VTの動作すべてを専用コントローラーで操れる点こそ、『鉄騎』最大の魅力である。その数40以上あるスイッチ類を制御して、まるでみずからの手足のごとくVTを操縦していく過程には、かつての"ロボットもの"にない、『鉄騎』特有の快感が満ちている。……しかし、だ。いざ戦場へ出撃してみると、どこからどうすればいいか、戸惑うことも少なくないだろう。諸君、新参パイロットはまず、操縦のイロハを順に覚えていくといい。

作戦確認
どのミッションでもまず、戦況、敵の配置、作戦についてブリーフィングが入る。内容は毎回さまざま。

↓

機体準備
どの機体で出撃するか、主・副兵装に何を積むか、選択する。火力重視、機動力重視、すべてパイロット次第。

↓

VT起動 出撃へ

大まかな画面の見かた

Ⓐメインモニター／視界を表示する
Ⓑ照準マーク／照準の位置を表示する
Ⓒタイム／任務遂行までの残時間
Ⓓ耐久ゲージ／点灯がゼロになると戦闘不能になる
Ⓔ副兵器インジケーター／使用中の副兵器と残弾数を展開、非使用中の副兵器を格納
Ⓕ主兵器インジケーター／使用中の主兵器と残弾数を展開、非使用中の主兵器を格納
Ⓖサブモニター／自機の前方、後方、上空、ロックオン中の敵いずれかを監視、表示
Ⓗマルチモニター／戦況マップ、などを表示する
Ⓘシフトランプ／ギアの状況を表示する
Ⓙスピードメーター／現在の時速を表示する



1st 歩行してみよう

コントローラーのココに集中！



歩行に使う箇所は、左ブロックのGEAR LEVERとROTATION LEVER、そして足下のACCELERATOR PEDAL。左手、右足に集中すること。

VTの移動方法はおもに、前進・後退と旋回。互いを組み合わせることで、あらゆる方向へ自在に歩行できる。

前進・後退の操作は、クルマの手動運転と同感覚。右足でACCELERATOR PEDALを踏みつつ、左手でGEAR LEVERのシフトを1速に上げれば前進、リバースに引けば後退になる。

左右や斜めへ動きたいときは、旋回で。ROTATION LEVERを倒す方向に連動して、機体も左か右へ向くので、あとは任意に止めればいい。

画面のココに注目！

Ⓘシフトランプと
Ⓙスピードメーター

シフトを1から2、3……と徐々に上げていくことで、スピードアップできる点も、クルマと同じ。シフトの位置、速度を画面上で確認しつつ歩行できるとベター。



↑この状況だと、現在シフトは2速に入っていて、時速40キロで歩行していることになる。

急な旋回・停止は転倒を招く

高速で歩行しつつ急旋回、または高速前進から即座に後退しようとすると、VTは勢いあまって倒れてしまう。アクセルを踏み直せば立ち上がれるが、とかくあせらぬよう。



転倒途中にSLIDE STEP PEDALを踏めば、ふんばることもできる。

2nd 索敵してみよう

コントローラーのココに集中！



右ブロックのMAP ZOOM IN/OUTでマルチモニターの戦術マップを拡・縮するくらいか。マップ内に敵が見えないなら、必要に応じて歩行を。

歩行操作を覚えて、さぁ交戦……と意気込むにはまだ早い。ヘタに動いていけば、敵軍の恰好の餌食になりかねない。歩行のつぎに学ぶべきは、敵の配置を探ること、つまり索敵だ。

索敵における最重要項目は、操作云々ではなく、マルチモニター。ここでは戦術マップによって、自機中心に、敵・味方の位置を把握できる。あらかじめマルチモニターで戦況を確認、そしてターゲットを決めてから、動いていくことが基本になる。

画面のココに注目！

Ⓗマルチモニター

(a)の三角地帯は、メインモニターにどこまでの景色が映っているかを示す範囲。味方は青(d)、敵は赤(b)、黄(c)で表示される。赤はおもにVT、黄は戦車などだ。右記の例では、自機正面近くに1機の敵VT、視界の外・右斜め近くに味方、となる。



←このほか空の敵を示す白などもある。また、マップでは飛び交う弾も確認できる。

敵に見つかって狙われることもある

当然ながら、ここは戦場。逆に敵から狙われることもある。こうした状況か否かは、視覚と聴覚で判断していく。文字の表示が赤くなると同時に、ビーピーと警告音がなれば、狙われている合図だ。



←実際に狙われている状況。迎撃か？ 退避か？

3rd 照準をあわせてみよう

コントローラーのココに集中！



右手のAIMING LEVERの操作がメイン。もし目標がメインモニター外に出た(orいる)ときは、左親指のSIGHT CHANGEで視界を動すと手早い。

ターゲットが決まれば、いよいよ攻撃段階へ。しかし、"下手な鉄砲は数撃っても当たらない"。まずは照準を定めることが先決になる。

照準操作においては照準マークがすべて。マークはAIMING LEVERの操作と連動する構造で、ここを目標に重ねれば狙いをつけたことになる。ただし狙えるのはあくまでメインモニター内のみなので、要注意だ。ちなみに照準をあわせた対象が敵VTだと、"ピピピピ"と信号音まで鳴る。

画面のココに注目！

B 照準マーク

注目は当然、照準マーク。諸君の右手(AIMING LEVER)さばきが試される。なお、照準が視界の外に向いてしまっていると、マークの代わりに矢印が表示される。この矢印は、"照準マークがどの方向にそれているか"を示すモノだ。



↑基本的に攻撃対象物には緑(or赤)のマス目もつく。視認しづらい戦車などはここで判断。

状況によってはズームが役立つ

目標が遠くにいるときや、目標のサイズが小さいときは、右ブロックのMAIN MONITOR ZOOM INで映像を拡大すれば狙いやすくなる。同時に命中の確認もしやすくなるので、一石二鳥だ。



→遠方の敵もこのありさま。写真は砲台。

4th 攻撃してみよう

コントローラーのココに集中！



主および副兵装の発射、ロックオンといった攻撃まわりは右手に集中。一方、兵装の切り替えや弾倉交換用のボタンはコントローラー中央部に位置する。

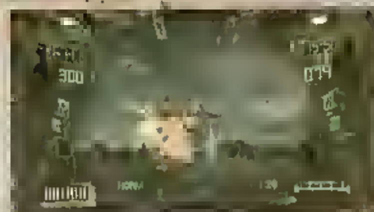
主たる攻撃方法は主兵装と副兵装。いずれを使うかで操作も異なって、前者なら右手親指のMAIN WEAPON、後者だと人差し指のSUB WEAPONを引くことになる。さて、両者の違いは何か？といえば、その役割。全般に主兵装は高威力のモノが多く、副兵装は攻撃補助のモノが多い。主兵装はおもに対VT用、副兵装はその他の局面で、とでも考えておくといいだろう。ただし、副兵装にも"射程はないが高威力"なる武器は存在する。

画面のココに注目！

ターゲットと

E F 武器インジケータ

いくら照準をうまくあわせても、弾は必ず当たるわけではない。武器によって射程も違えば、敵が回避する可能性だってある。命中の確認は怠らぬよう。また、主兵装、副兵装ともに残弾数には注意。



↑VT撃破の暁には"DESTROY"なる文字も出る。「悲しいけど、これって戦争なのよね」。

対VTならロックオンから狙撃を

VT(など)が攻撃目標なら、照準のあと右手親指のLOCK ONを押すことで、その敵に砲身を固定できる。倒れるまで対VT戦は、このロックオンを利用して撃ちまくる、くらいの勢いでかまわない。



←ロックオン時は敵名なども出る。

指南総括

以上は基本にすぎず
各自、精進せよ！

ここまでの4ステップは、あくまで新参諸君のための、いわば入門マニュアルにすぎない。巨大人型兵器バーティカルタンクことVTには、ここに語りきれないほど多くの機構が存在する。そして、そのそれぞれを有効活用、さらには複合利用することによって、新たな操作や戦術が生み出せることだろう。各人はここで甘んじることなく、柔軟な発想で操縦の腕を磨いていっていただきたい。

Ex.01



スライドステップで被弾を回避する

敵VTと交戦中のシーンで、互いにただ撃ち合うのは、あくまで新参パイロットのとる選択肢。

こうした場面では、左右のスライドステップで、敵弾を巧みにかわしてしまうといい。タイミングはそう難しくなく、至近距離でもなければ、敵弾が放たれたところを見てからでも、十分間に合う。スキルアップの手始めとして、まず試してみては。

Ex.02



敵に攻撃しつつフィールドを動き回る

ロックオンによる恩恵は何も"照準をつねにターゲットへ合わせる必要がなくなる"ことのみではない。どこかに動きながらターゲットを攻撃することが容易になる、とも考えられるだろう。敵の包囲網を抜けるときにでも応用してみてはいかがか。このとき、サブモニターのロックオンビューで、ターゲットを視認しつつ動けるとベストだ。

Ex.03



敵戦車を"盾"に利用する

VTの腕・マニュピレーターでは、思わぬモノをつかむこともできる。その一例が、戦車。なんとひとたびつかめば、敵弾を防ぐ"盾"として利用できるのだ。なお、マニュピレーターは全機体標準の機能、コントローラー中央・上部のMANIPULATORで腕を展開すれば、あとは副兵装の代わりになる。目標をつかむには照準をつけてSUB WEAPON、だ。

MISSION02 海岸堡構築

敵支援型VTを撃破せよ!!







沙萬海岸の海市島軍は，わずか一時間あまりの抵抗の末に撤退。軽微な損害で上陸に成功した第7特殊機甲師団第34特殊機甲大隊は，師団の第80戦車大隊、第32，33特殊機甲大隊の上陸を援護し，橋頭堡の安全を確保すべく，上陸海岸から5キロ範囲の残敵掃討作戦を開始した——。

このミッション2は、VT搬送車による移動中，敵のアンブッシュ（待ち伏せ攻撃）を受け緊急出撃するというシチュエーションで幕を開ける。敵は、支援型VTボルテクスや自走砲による遠距離砲撃を仕掛けてきており，それに同期してビッツ小隊も接近してきている。早急にボルテクスを発見，全機撃破の目的を達しなければ，味方のVT搬送車が破壊されていってしまう。迅速な行動が作戦の成否を分けるといえるだろう。

From Briefing——ブリーフィングより

「巧妙に隠蔽された敵支援型VT小隊が，海岸橋頭堡に展開中の我がVT搬送車群に対して砲撃を加えてきた」
「この砲撃に呼応し，敵VT一個小隊が南北より接近中。このままではVT搬送車、及び搬送中のVTに多大な被害が発生する恐れがある」
「各VTパイロットは敵を緊急迎撃しつつ敵支援型VT小隊を索敵，撃破せよ」
「なお、補給大隊は敵戦艦「鋼焔」の脅威を避けるため，一時的に上陸を中止している。よって補給は受けられない。各自注意するように」

A 34特殊機甲大隊

プレイヤー所属のオスカー小隊を含む、VT機甲部隊。残敵掃討中に，海市島防衛軍の待ち伏せ攻撃に遭遇。スタート時から周囲を敵に囲まれ，砲弾が飛び交う最中に位置している。2機の僚機とともに，VT搬送車を守りつつ敵の発見·撃破に務めよう。



B 敵VT小隊

砲撃地点の観測を受け持つ3機のビッツ部隊。フィールドの南北に位置しているうえ、ミッション開始の時点からプレイヤー部隊に肉薄しているため，混戦ぎみに戦わざるを得ない。マルチモニターを注視して，敵や僚機の動きを理解することが重要となるだろう。



C 敵支援型VT小隊

ボルテクス3機で構成される敵部隊。崖の上という有利な位置から，地域制圧攻撃(着弾地点から一定範囲すべてにダメージ)が可能な、370mm榴弾砲をつぎつぎに放ってくる。それをかいくぐって接近しても、強力な火力を持つMk34対地ロケット砲で応戦してくる。



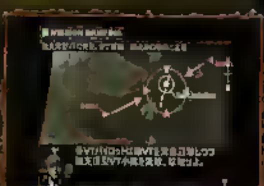
D M307PG自走砲

ボルテクスの位置から南西方向に、隠れるように配置されている自走砲群。ボルテクスと同調して，搬送車のある位置に対して砲弾の雨を降らす。VTの副兵装で簡単に破壊できるが，ボルテクスの背後に陣取っているため、交戦の可能性はほぼないであろう。



テストプレイからミッション02の細部に迫る!!

このミッションで特徴的なのは，フィールドに高低差があること。崖上から砲撃してくるボルテクスを下から撃っても，ほぼかわされてしまい弾薬のムダ。しかし、崖の裏側に回りこんでからなら……!?　そのほかの見どころは右のカコミでチェック!!



➡ブリーフィングで作戦内容を確認。



⬅崖の上にいるボルテクスを3機撃破すれば任務完了。

MISSION02の見どころはココだ!

雨中での戦闘!



⬆モニターを流れる水滴が汚れを洗い流してもくれる。

高低差のあるフィールド!



⬆頭上から狙われる恐ろしさ。弾もビュンビュン飛んで来る!

視界をさえぎる木々!



⬆生い茂る木々が敵の姿を覆い隠す。ていうかジャマ!!

敵新型VT登場!



⬆敵の主兵力ボルテクス。装甲は薄いが高い火力を有する。

インプレッション 製品版はよりスゲェ!!

人間が出てくるデモシーンがあるのもだけど，いちばん驚いたのは，VTごとの性能差がハッキリとわかる点。同じ第一世代のVTでさえ、操縦感覚や駆動音(!)までに違いが感じられるっての。音といえば、敵VTをサイトに捉えた音や、攻撃されてるときの警告音，敵の砲弾が機体の脇を飛び去る音など，状況判断に役だってくれているのもスゴイ。無線の音声は日本語と英語に切り替え可能でしたよ。（ライター：馬波レイ）



⬆ビッツのモニターはモノクロだし!!



⬇ラジカセ(ボロ)が配備請求可能だし!

いい大人がマジメに遊ぶためのコーナー

鉄騎月報 Tekki Report SPECIAL

創刊六号 平成十四年八月三十日（毎月一回三十日発行）

祝！「鉄騎」発売……のはずだったけど、残念ながら発売はチョイ延期。それでもめげないのが我らが鉄騎月報。今回はネタあり談話ありの豪華3ページバージョンでお届けでございます。まだ誰も見たことがない新ヒーローも登場!?

緊急レポート 『鉄騎』オリジナルグッズ販売決定!!

伝令、でんれ～い!! なんと、『鉄騎』を題材としたグッズが(それも一挙に複数)発売されました。これらの商品は、VT開発企業・VT運営部隊のインサイダー向け支給品というコンセプトで製作されていて、実に"それっぽい"ラインナップなのがウレシイところ。現時点ではゲーム関連のイベントでの販売のみだが、一般販売も予定されている。詳しい時期は『鉄騎』、もしくはカプコンHPで！

カプコン公式サイト：http://www.capcom.co.jp
鉄騎公式サイト：http://tekki.jp/

●鉄騎Tシャツ
各3800円
白/青/橙/黄(Aタイプ) 各MLあり



Aタイプ　Bタイプ



●鉄騎ドッグタグ
予定価格 1200円

●鉄騎リストバンド
予定価格 各800円

●鉄騎部隊章セット
予定価格 2000円
アルミケース入り

●鉄騎企業社章
予定価格 各800円
ライカミング社とコマツ社

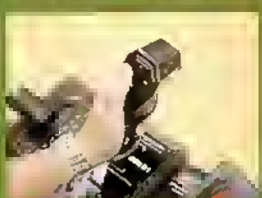
発売記念企画 『鉄騎』操縦環境向上委員会 More Good Playing!

人はいかにして『鉄騎』をプレイすべきか――有史以前からくり返される(嘘)、この難問に終止符を討つべく立ちあがった者たちがいた。その名は、操縦環境向上委員会。初出動となる今回は、基本的な操縦姿勢について考察していこう。

まず用意するべきは、机とイス。机は、専用コントローラーを置ける広い天板と、ある程度の重さのあるもの(事務机など)が適切。ペダル操作のために必要なイスは、高さ調節が可能なタイプが良好といえよう。操縦姿勢に関しては下記参照。

コントローラーを机に置き、姿勢を正してプレイせよ!!

イスに座り、手をレバーに



←グリップは軽く握る。肘を机につけるとラクだ。

視線を落とした先に画面を



←視線の先に画面があればベスト。できれば卓上に。

こんな遊びかたは間違っている!!



《ヒーローになりきる!!》

VT戦隊テッキレンジャー参上。行くぞ必殺、プロミネンス斬りーッ!! って違ーう!! なりきりはまだしも方向性でアウト。



《多人数で遊ぼうとする!!》

スティックやボタンはたくさんあるが、『鉄騎』はひとりプレイ用。だからヤメレっての。

金額別 環境向上用オススメ・ギア

机とイスが必要とはいったものの、住宅事情などの違いもあるため、誰もが最適なプレイ環境を得られるわけではない。そこで、限られた範囲内でプレイ環境を向上させる品々を紹介。金額別にコース分けしているで、部屋の都合や懐具合に応じて役立ててみてくれ!!

1万円コース 折りたたみ式パイン材テーブル

低価格なうえに折りたたみ式なので、プレイ時以外は片付けておける。ただし、軽いために力を入れるとグラつく可能性も。似たような品では、レジャー用のテーブルセットが狙い目。



無印良品
価格5000円
(http://www.muji.com)

100万円コース 防音ルーム ナサールEZシリーズ

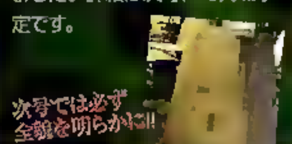
誰にも気兼ねせず大音量でプレイしたい。そんな願望に応えるのがコレ。最大40dBの遮音性を持ち、サイズも0.5畳～4畳までと豊富。コックピット気分も味わえそう!?



カワイ
価格530000円～
(http://www.kawai.co.jp)

特別取材班よりのお知らせ

前号で掲載したダン ディンドン社製のコックピットですが、開発工程の都合により、今号での掲載が不可能となってしまいました。詳細は次号にて掲載予定です。



『鉄騎』デザインスタッフインタビュー 虚構にして現実感溢

明確なビジョンで方向性は示された！

――皆さんが開発に参加されたいきさつをお聞かせください。

米塚　『デビル メイ クライ』(PS2)を終えた直後に……三上(第四開発部 部長)からの命令で参加したんだよね?(笑)。3人ともプロジェクトの最初からいたわけでなく、プロジェクトが行き詰まった昨年の9月くらいに動員されて。

田崎　みんな殺伐としていましたね(笑)。というのも、その時点でなんの映像もできていなかった。Xboxで出すことが決定したばかりで、基礎研究しか進んでない状態でした。

米塚　企画はしっかりしてた反面、VTを含めて画面に出せるものがなにもなかった。文字どおりの意味で。

――それはなんとも(笑)。

田崎　社内で話題のタイトルだったので、チームに入れるのはうれしかったです。ですが、いざ入ったら「失敗したかな……」と。いまだから冗談も言えますが、当時は不安もありました。ただ、企画がしっかりしていたのと、絵作りに入ったとき米塚が"モニター越しの世界を再現する"という方向性をはっきり打ち出した。そこからの進展は早かったです。

竹安　最初に、チーム全員の方向性がしっかり固まったのはよかったよね。こだわった絵作りをしたいから、開発期間は延びますよ、とプロデューサーに迫ったりもしたけど(笑)。

――やはりほかのタイトルの開発と比べて、勝手の違いありましたか。

米塚　担当した部分によって違うのですが、共通して言えるのは、細かい作りこみはある程度犠牲にして、質より量を優先したこと。企画側の望むものがハッキリしているので、削れる部分がないんです。ただ、ディレクターの河野さんの話が明確だったので、スタッフ全員が自然と同じ方向を向いていた。ある意味、そろうべくしてそろった面子というか。

竹安　ビジョンが全員にしっかり見えるようになってからは、不安はなかった。でもね、最初のミーティングで河野さんと喧嘩したんですよ(笑)。あとあとになって納得できないのもイヤだったので、怒られるんだったら最初から言いたいこと言っておこうと。だけど、しばらくあとに河野さんに熱く人生を語られて、ふたりで異常に盛り上がったりして。結果オーライ。

――開発チームのメンバーが20人ほどと小ぶりだそうですが。

米塚　サウンドやプログラムなどまで含めて、その人数です。100人近くが関わる大作型でもなければ、極端な小人数型でもない。開発環境が二極化している中、珍しい体制ではありますね。ですから意思統一も取りやすかったのでしょうし。それに、みんなが正直者だったので、ヘンなストレスを溜めこまずに済んだのも。

――"モニター越しの世界を再現"という基本方針を実現するため、具体的にどのような方法を?

米塚　ひとつは、モニター画面ですから、やはり見づらいだろうということでノイズをのせました。もうひとつは、『デビル メイ クライ』で使った手法なのですが、背景に写真を貼りこむんです。そうするとリアルに見える……はずだったんですが、慣れないハードだけに苦労させられましたね。込み入った市街地が想定されていたので、香港まで取材に行って、テクスチャー用にビルを撮影しまくってきたんです。サウンドの人間も同行して、街中の雑踏だとか、ひたすら環境音を録ってたり(笑)。

――そうした苦労があって、独特のリアリズムある映像が生まれたと。

米塚　プログラマーが絵作りに影響を与えてくれた部分も大きかったです。絵作りを始めた初期段階に、VTの機体に自分の影が落ちるプログラムを用意してくれたんです。これは、ほかの部分の容量を減らしてもいいから絶対に入れようと。ほかにも、光の残像や、被写界深度の表現など、Xboxならではの機能をガンガン打ち出してきてくれましたね。最終的には、色調をハード側で制御するピクセルシェーダー機能を使ったことで、画面が劇的によくなりました。

竹安　それだけに、1日ごとに映像の質感が変わってた時期があって。機体が芋ようかんみたいだったり、地面が金ぴかになったりね(笑)。

――それだけ、スタッフ各人が、おもしろいことをやろうという意欲に溢れていたということでしょうね。

米塚　新しい画面ができてくるたびに、チーム全員で「おおー!」って見惚れていましたから(笑)。

画面に栄えるVTのモデリングを探求

――VTのモデリング作業は、どのように進められたのでしょうか。

竹安　僕が作業を始めたのは、VTに関する基本コンセプトが固まって、デザインが上がり始めてきたころ。当初は、2Dであがってくるデザインを3Dに再現していく、という作業をしていたんです。でも、図面で描かれたものだと、頭の中で補完していかないといけない。しかも、VTのモデリングをするのが僕しかいないから、とてもじゃないけど20体全部は作れない、と文



➡カプコン第四開発部が誇る精鋭デザイナー陣。性格も個性的!?

鉄騎のデザインワークを支えた精鋭スタッフ



カプコン第四開発部
デザイナー
米塚啓和
アートディレクション



カプコン第四開発部
デザイナー
竹安佐和記
VTモデリング



カプコン第四開発部
デザイナー
田崎淳也

VT製造メーカーロゴもデザインスタッフの手によるものだった!

現代のように国に依存するのでなく、いくつかの巨大多国籍企業が国家の枠を超えて兵器を供給する――。

こうした、河野氏による世界設定はスタッフによって汲み上げられ、田崎氏による企業ロゴのデザイン、そして大久保氏によるVTのデザイン傾向の違いなどとして、世界観により深みを与えているのだ。

ライカミング・ディフェンス・システムズ社
Lycoming Defense Systems

現場主導型の開発ラインが中心のため、先進的かつ冒険的設計をすることで知られている。用途の特化したVT開発を得意とする。



ピッツ

Goodman
グッドマン社

軽量型機体の開発に優れたノウハウを持つ。ライフル用の高速自動装填システムや、VTでの空挺急襲作戦への参加を可能とした衝撃吸収装置など、独自性の高い技術を有する。



スカーフェイス

WM
WM社

コマツ社とトップシェアを争う大手メーカー。技術力やノウハウの蓄積は高いが、エンジンと機体のマッチングにやや難がある。また、メンテナンスやサバイバビリティーへの配慮がやや欠けている傾向もある。



ファルシオン

KOMATSU LAND SYSTEMS
コマツ・ランドシステムズ社

最大のシェアと実戦データを持ち、信頼性が厚く高次元でバランスの取れた機体を開発する。ユーティリティーを追求した設計は、搭乗者からの評価も高い。



ディサイダー

はみだし鉄騎さん　インタビュー中に盛り上がったのが、「やっぱVTの立体商品が欲しい!」てな話。「マスターグレードもいいけど、やっぱ食玩でしょ! ワールドタンクミュージアムと同サイズにしてさぁ」とか、その場にいる全員が好き放題に妄想を語りはじめる始末。ていうか、気概のあるメーカー様、本気で検討しませんか?

れる映像はこうして生まれた!!

Xboxだから可能となったグラフィック表現

インタビュー中で語られているように、Xboxのグラフィック機能を最大限に活かして描かれた『鉄騎』の映像。その一部を、実際のゲーム画面とともに解説してみよう。

セルフシャドウ



↑腕や武器などの影が自分に落ちる処理。地味ながらリアルさが拡大!!

ピクセルシェーダー



↑色調をハードの機能で変化。ナイトスコープやリプレイの映像がそれ。

句を言ったりして(笑)。ただ、メカデザインを担当した大久保さんは、3Dのモデリングデータを作ってから2Dに起こすという手法でデザインする方だったんです。そこで、大久保さんから生のデータをもらって、それを骨組みにモデリングをしていったんですよ。おかげで作業スピードは飛躍的にアップしましたね。

――強いミリタリー色が特徴ですが、その部分で注意した点は。

竹安 ミリタリーの方向を突き詰めていくと、画面に出るものが全部同じに見えてしまうんです。だからそこは、遠目でも機体の違いがわかるように、キャラクター栄えさせようと。それと、実際に画面に出たときに、設定画から受けたイメージに近づけようと努力しましたね。ただ、開発中に困ったのが、画面の雰囲気が何度も変わること。VTそれぞれよりも、画面全体の見えかたを優先したから、変わるたびにモデルも作りなおし。キツかったですね(笑)。

ビルまたビル!! 膨大な量の背景制作

――背景作りは、具体的にどのように進められたのでしょうか。

田崎 最初はひたすらビルを作るという作業を(笑)。種類だけで5、60種類あります。ひとつひとつの作りは荒いのですが、そのぶん種類や量は膨大です。技術的な側面からいうと、ハードディスクが搭載されているから、画面内のビルの種類を増やせたというのもあります。市街地のビルを出すだけで、『デビル メイ クライ』で130体の敵を出してるのと同じくらいの処理をしていると、プログラマーからは聞いてます。ですので、制限をほとんど気にせず、ビルの種類を増やしていきました。

――まさにビルまみれ、と(笑)。

田崎 いちばん重いであろう市街地ステージから作り始めた、というのも理由のひとつです。そのあとにほかのオブジェクトを手がけて、橋や地下通路といったものまで作りました。それが済むと、地形を作る作業に入りました。基本的な地形はソフトで生成しているのですが、一時はディレクターの河野さん自身がチクチクと設定してました。開発中は、地図を描いたり、敵の配置をしたりと、そのマルチな仕事ぶりに驚かされました。そうしたこともあって、背景部分は調整することも少なく、比較的スムーズに進みました。

――ほとんどの背景が壊れますが。

田崎 特殊なパターンで壊れるものには専門のモーション担当者がいて、いい具合に壊れるようにしてくれました。同様に、炎や煙などのエフェクトにも専門の担当者がいます。あまりキレイにしすぎず戦場の雰囲気を出すのが狙いだったのですが、成功したと思います。

突き抜けたプラスの印象派グラフィック

――完成した画面の仕上がり具合を見て、どう思われましたか?

米塚 現時点でのベストは尽くせたかな、と。満足してますね。グラフィックのクオリティーが高いかと聞かれると、粗はあると思うんですよ。丁寧ではないけど、写実派より印象派みたいな絵作りになった。

竹安 こういう手法って、今後はほかも真似てくる新しさじゃないかな。

米塚 マイナスを見るのではなく、突き抜けたプラスを求めた結果が価値になる……『鉄騎』自体もそういうゲームだと思いますし。たとえて言うなら、ハリウッド映画よりも香港映画のノリ。ベクトルの違いです。

田崎 ゲームとしての仕上がりにも満足してます。デバッグでプレイするときでさえ、気がつくと夢中になっている。ここまで集中して遊べるゲームは、近年なかったです。

稲葉プロデューサー かく語りき
開発完了直後の現状と今後の展開について直撃!!

ユーザーからの反応が大きくてうれしいですよね。声の弾み具合だけ聞いてると、100万本くらい売れそうな雰囲気です(笑)。

ゲームとしては、河野さんが「狙ったものを100パーセント実現できた」と言ってくれました。プロデューサーとしては、やることが非常に多くて、体がいくつあっても足りないくらいでした。でも、プロデューサーって、最初に触れるユーザーなんですね。いろいろなおどろきを体験できるのがうれしかったし、スタッフも口をそろえて満足だと言ってくれてます。

オンライン版も同じスタッフが手がけてくれるはずなので、いいものができあがってくると確信してます。じつは河野さんの中に、すでに大まかな構想があるんです。明確な時期は言えませんが、早いうちに出したいとは考えてます。あまり間が空いてもしょうがないですし、どうやら河野さんが生き急いでるらしいので(笑)。

発売日を延期してしまい申し訳ありませんでしたが、生活のすべてを注ぎ込んでくれてもお釣りがくるぐらいの楽しさがあります。目いっぱい遊んでください。

カプコン第四開発部 プロデューサー
稲葉敦志



Special Comment
VTデザイン担当 大久保淳二

デザイン画では華奢に見えてしまうのですが、VTは着ぐるみ的なロボではなくユーザーが操る鈍重な兵器として、また写実的映像表現の要素である事も念頭にデザインをしました。20mのVTが戦車と並んだり都市景観に配置された絵に違和感を抱かせない事が課題でしたが、実際にスタッフの方々のお力で完成した映像に観るVTの姿は、期待以上の仕上がりでたいへん感激しました。

Special Comment
チーム"ヌードメーカー"代表／『鉄騎』ディレクター 河野一二三

鉄騎のこだわりは"コントローラー"や"戦場感"というものから語られることが多いのですが、ディレクターとしてもっともこだわったのは、(あのコントローラーを使用したうえでの)"しっかりと遊べるゲーム性"でした。出撃まえの兵装の選択、戦況を見据えたうえでの攻略ルートの決定など、コントローラーだけではなくソフト自体においても十分な戦略性と、満足のいくゲーム性が実現できたと自負しています。

また、最近のゲームと比較するとかなり手ごたえのある難易度に設定していますが、パイロットとしての鍛錬を怠りさえしなければ、アクションが苦手な方でも必ずクリアーできるようになっています。ぜひ全面クリアーを目指してがんばってください。

最後に、この鉄騎を購入予定の皆様へ。我々の馬鹿な踊りに付き合っていただきたいへん感謝しております。購入しようか迷っている方へ。「同じ馬鹿なら踊らにゃ損」ですよ。

はみだし鉄騎さん 来月号に向けて、コーナーリニューアルを企画中。質問コーナーを設けるので、設定やエピソードなど(攻略以外の)聞きたいことをドシドシ送ってくだされ。採用者には、超豪華な粗品をプレゼント!! 【あて先】〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox 『鉄騎』係 または xbox@ml.enterbrain.co.jp

マップで全モード攻略！

メインゲーム3コースのマップを掲載！ 各コースのショートカットを具体的に紹介するぞ。CRAZY Xはクライマックスの3-A～S-Sを中心に最後までじっくり攻略する。



タイトル	クレイジータクシー3 ハイローラー		
発売元	セガ	ジャンル	ドライブアクション
発売日	発売中（7月25日）	価格	6800円（税別）
開発	ヒットメーカー	制作者	プロデューサー 菅野昭二
ブロック数	ゲームデータ 4ブロック リプレイデータ 4ブロック以上	システム対応	5.1ch
その他			

WEST COAST ショッピング街とハイウエーで近道ができる

WEST COASTは周回コースになっており，迷う場所はさほどない。ただし，ショッピング街の沿岸部とハイウエーにあるショートカットはしっかり押さえておこう。

ショッピング街は，スタート地点から坂を下り，ビーチを過ぎたあたり一帯のことをいう。この沿岸道路の入り口は公園の手前から教会まで続いている。沿岸道路には目的地はないが，うまく使えば時間短縮となる。リーバイスやタワーレコードの店からも沿岸道路と行き来できる。

ハイウエーには工事中の道路があり，寸断される形で続いている。ここを進んでいくと，地下に入っていき，ビル街のウエストモールの近くに行き着く。野球場や遊園地から，ビル街の奥にある目的地に直接行きたい場合は重宝する。

そのほかにも，坂の上のケーブルカー駅から，博物館・図書館に直線的に進むことができるのを覚えておこう。ここは緑矢印が反応しないが，矢印どおりに下の道まで降りていくとタイムロスになるので注意。



↑タワーレコードやリーバイスから沿岸道路へ入っていくことができる。



↑ハイウエーと工事中の道路が平行している場所があるのでホップして進む。



全隠し要素公開！

●目的地表示なし
各コースのドライバー選択画面で，黒ボタンを押したままAボタンを押してスタートする。

●ゲーム中矢印なし
各コースのドライバー選択画面で，白ボタンを押したままAボタンを押してスタートする（このとき黒ボタンも同時に押すと"目的地表示なし"と組み合わせられる）。

●速度表示
ゲームプレイ中，使用中ポートの左隣りのポート（ポート1を使用中のときはポート4）に接続したコントローラーのスタートボタンを押しながら，RトリガとLトリガを5回同時押し。

●視点変更
ゲームプレイ中，使用中ポートの左隣りポート（ポート1を使用中のときはポート4）のポートに接続したコントローラーの左スティックをクリックしながら以下の操作。
<自車を中心にカメラ回転>Xボタン
<客観カメラ>Yボタン
<フロントバンパー下>Bボタン（このとき方向パッドでリアバンパー，左前輪付近，右前輪付近に移動可能）
<フロントシートからの前視点>黒ボタン
<フロントシートからの後視点>白ボタン
<もとの視点に戻る>Aボタン

●ヘッドライトのオン・オフ
右スティックをクリックする。

●マップ獲得
CRAZY Xで1の列（1-Aから1-L）をすべてクリアーする。

●隠しカー獲得
CRAZY Xで2の列（2-Aから2-J）をすべてクリアーする。

●ANOTHER DAY（別客配置モード）獲得
CRAZY Xで3-Aと3-Bをクリアーする。このモードでしか登場しない団体客も？

●全キャラクターで全コースプレイ可能
CRAZY XでS-Sをクリアーすると，WEST COAST，GLITTER OASIS，SMALL APPLEそれぞれを全キャラクターでプレイすることが可能になる。

●全モードオープン
使用中ポートの左隣りのポートに接続したコントローラーで，メインメニュー内でLRトリガ，XYボタン，左右スティックを3秒間押しっぱなしにする（成功すると「Congratulations!」のボイスが流れる）。



←別客配置モードで，謎の宇宙人を発見!?

GLITTER OASIS 4つの各エリアの位置関係を把握しよう

GLITTER OASISは繁華街、ダム湖、岩場、峡谷の4つのエリアに分かれる。そして十字方向に走るハイウエーが、それぞれのエリアをつないでいるという構成になっている。各エリアにどんな特徴があり、どのようにつながっているか、しっかり覚えていくようにしよう。

ダム湖に沿った道はダムの上を通り、峡谷の下へと続いている。重要なのはダム付近で、ダムから飛び降りたり、崖の高いところからダムの上に落ちてショートカットできる。峡谷と行き来するときはショートカット必須なので覚えておこう。

岩場は中央にショートカットできる場所が2ヵ所ある。このショートカットを活かすため、まず岩場の中央にあるビジターセンター、エレファントロックと東の端のレストランの位置関係をさきに覚えておきたい。

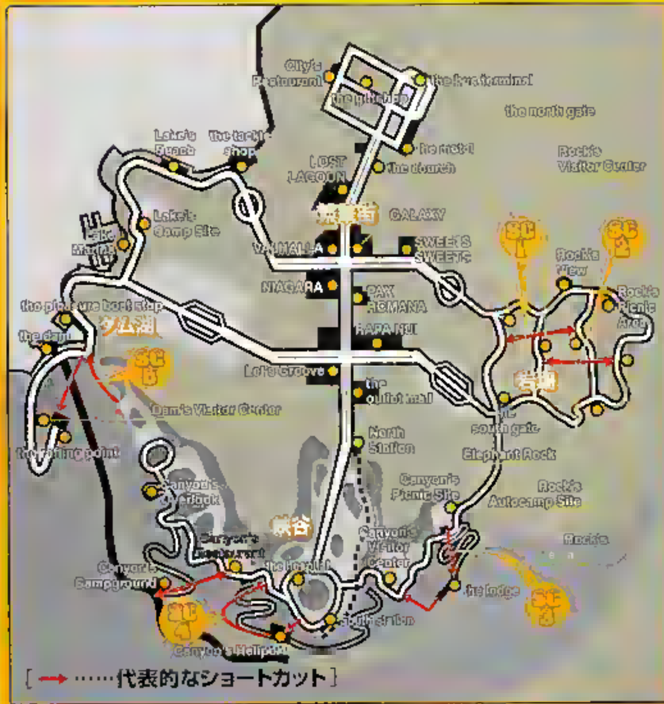
峡谷は、崖の下の3つの目的地をまず覚えよう。そして崖の下にまっすぐ落下して時間を節約する。また崖は落ちるだけでなく、直線的に上れる場所が多いので挑戦してみよう。



⬆ダム湖沿いの道路では、湖に落ちないように要注意。大きなロスになる。



⬆ヘリポート付近の絶壁を除き、たいていの崖はホップで直線的に上れる。



岩場のショートカット

SC 1 北ゲート←→エレファントロック

北ゲートから南へ少し下がったところに、細い通路があるはずだ。そこは上りの傾斜になっており、ここから一気にホップするとエレファントロックまで進むことができる。このショートカットは、横道を一本飛び越えていることに注意しよう。これは北ゲートからオートキャンプサイトに進む場合にも使える。岩場の外周の道路を使うとカーブが多いため時間がかかる。中央のショートカットを使えばだんぜん早いぞ。



←北ゲート付近の細い通路からホップ。



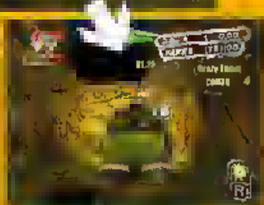
➡横道を飛び越えエレファントロックに進む。

SC 2 岩場ビジターセンター←→レストラン

ビジターセンターはエレファントロックと同じく、岩場の中央にある目的地。ここからもホップでショートカットできる場所がある。斜面から勢いをつけてホップすれば、東の端のレストランまでひとっ飛びだ。岩場の中央は道路が整備されていないので、方向感覚を失いがち。白ボタンを押して青矢印を出し、うまく使っていこう。岩場のショートカットは峡谷ほど派手ではないが、タイムを短縮するには非常に大切だ。



←建物の裏にさりげなく坂道がある。



➡勢いよくホップすればレストランへ直行。

ダム湖・大峡谷のショートカット

SC 3 峡谷ビジターセンター→ロッジ

峡谷のビジターセンターからロッジへは、谷底に一気に飛び降りることができる。青矢印の方向へまっすぐ走って落ちよう。ジグザグに降りる道を使うと遠回りになる。このほか、ヘリポート、キャンプ場が谷底にあるので、同様に落下すると早い。



←谷底の目的地は直接見えないので、青矢印の方向へ落ちる。



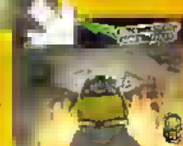
➡崖から落下すれば、道なりに崖を下るよりずっと早い。

SC 4 ヘリポート→病院

崖は下るだけでなく、上ることもできる。ただし、崖の途中で段差が出てくることがあるので注意。この段差は、タイミングよくホップで越えると直線的に上ることができる。崖下のヘリポートから病院へのルートは、このテクニックが必要だ。



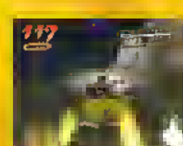
←崖の途中に小さな段差がある。ぶつかるまえにホップで飛ぼう。



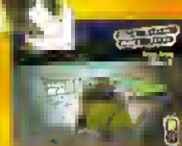
➡傾斜を利用して飛べば、一気に病院の正面まで進める。

SC 5 展望台→ダム

展望台は、崖の上をダム方向に進んだところにある目的地だ。ここからダムに行くには、いったん崖を降りないと進めないように思える。しかし展望台からさらに奥へ進み、行き止まりからホップしてみよう。するとぴったりダムの上に落下できる。



←人気のない山奥の、行き止まりに見える場所からホップ。



➡ホップすると視界が開け、ダムと湖が目の前に迫ってくる。

クレタク3 ミニミニ情報 WEST COAST曲名リスト ●セレクト画面『hear it』 ●エンディング『inner logic』(以上、BAD RELIGION) ●アドバタイズ&ゲーム中『all I want』 ●ゲーム中『no brakes』『want you bad』(以上、THE OFFSPRING)

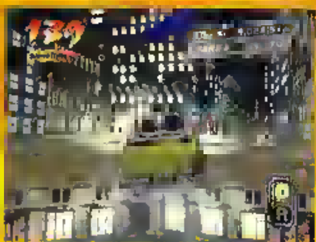
SMALL APPLE

マップの理解が上達に直結

SMALL APPLEは地形が入り組んでおり，あらゆる場所にショートカットが潜んでいる。そのため，なによりもマップを理解し，目的地の正確な場所を把握することが重要になる。最終的にはスタートからずっと青矢印のみで走れるのが理想だ。

また，目的地を覚えるのと同時に，ショートカットをできるだけ多く発見しよう。そして使いやすいショートカットから5順に，うまく使えるように練習を積んでいく。ショートカットを知っていても，実際に客を乗り降りさせながら使いこなすのには経験が必要だ。現在の位置から目的地に進むのに，どのルートを通ったら早いか割り出さなければならない。

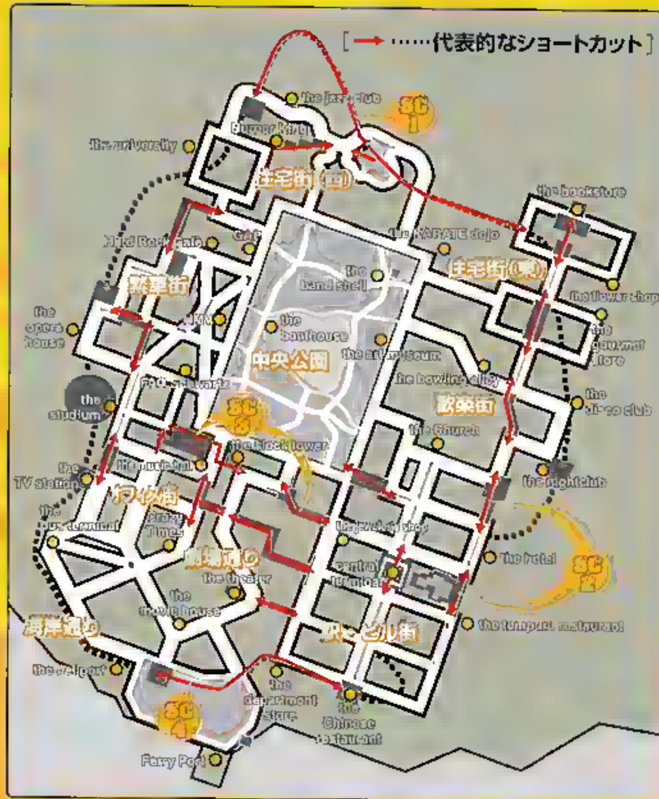
最初のうちは，リスクの高い3〜4人の団体客は避けていったほうがいいだろう。少しずつ経験を積み，客の目的地がわかった時点でショートカットが頭に浮かぶようになりたい。



↑とにかく複雑で迷いやすい。しかしもっとも奥が深いコースでもある。



↑3〜4人の団体客は，ショートカットを使うルートを必要とする場合が多い。



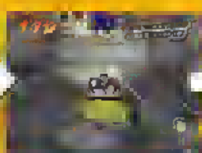
住宅街のショートカット

SC 1 本屋→ジャズクラブ

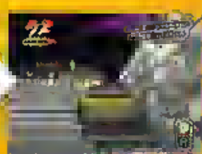
本屋・花屋から，ジャズクラブ・バーガーキング・大学へのルートは地下鉄を使うと便利。本屋の近くに地下鉄へ入れる場所があるので，そこへ落ちてみよう。最初は半地下になっており，途中から地中に潜っていく。ジャズクラブへは，地中に潜る寸前に脱出すると早い。大学・バーガーキングに進む場合は，駅まで進んでから上がっていこう。



↑本屋から少し走ったところに入り口がある。



↑この場所でホップして脱出してもよい。



↑最初の駅の階段を上がると，大学の近くに出る。

ビル街のショートカット

SC 2 てんぷら屋→ナイトクラブ

ビル街はホップして屋上に乗れば，たいていの場所を直線的に進むことができる。注意が必要なのが天ぷら屋とホテルのあいだのショートカット。ここは道路の傾斜を利用して高く跳ばなければならない。慎重に地形に合わせないと失敗するぞ。このルートはショートカットをくり返すことで，住宅地の本屋までほぼ直線的に走ることができるのだ。



↑地形に合わせてホップし，高く大きく跳ぼう。



↑ホテルの前を過ぎたら再びショートカット。

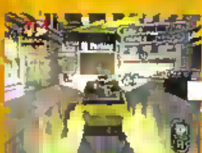


↑矢印の指示よりも早くナイトクラブへ到着。

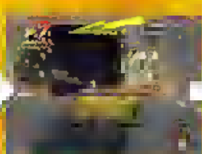
劇場通りのショートカット

SC 3 スタジアム→クロックタワー→宝石店

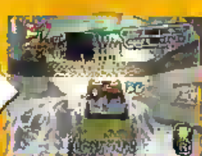
これは団体客を乗せるときに出現するルートで，地下を通っていくのが特徴。スタジアムの前の道路を直進すると，地下駐車場の入り口に突き当たる。地下駐車場から出ると，そこはもうクロックタワーだ。ここからさらに直進して地下モール街に進入。モール街を抜けると宝石店となる。モール街から出るときは，地形を利用してホップする必要がある。



↑道路の先に地下への入り口がある。見逃すな！



↑地下を抜けるとそこはもうクロックタワー。



↑モール街からの出口は地形を利用してホップ。

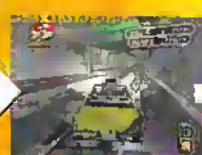
海岸通りのショートカット

SC 4 ヘリーポート→中華レストラン

海岸通りからビル街へ向かうには巨大なビル群が邪魔なので遠回りしなければならない。しかしここには地下鉄が通っており，それを利用すると早く進める。ヘリーポート付近の路線は地上に出ているので，高架の上に飛び乗ろう。そしてしばらく走ると地下に潜っていく。そして最初の駅で地上に上ると，中華レストランの目の前に出るというわけだ。



↑高架の上にホップで飛び乗って走っていこう。



↑しばらく走ると路線は地下に潜っていく。



↑最初の駅で上がれば中華レストランに到着。

クレタク3 ミニミニ情報

GLITTER OASIS曲名リスト ●セレクト画面「Ignition」 ●エンディング「hot rod girl」（以上，BRIAN SETZER '68 COMEBACK SPECIAL） ●アドバイズ＆ゲーム中「raw power angel」 ●ゲーム中「boom boom boogie」「king of the line」（以上，SILVER BULLIT）

CRAZY X
2-GからS-Sまでミニゲーム紹介!

今回は、これまで未掲載だった残りのミニゲームをすべて紹介しよう。残ったのは2-GからS-Sまでの7つのゲーム。そのうち3-A、3-B、S-Sの3つはメインコースのフィールドを利用しており、ボリュームのあるゲームになっている。

2-G～2-Jで難しいのは、2-JのCRAZY ZIGZAG。離れた地形をジグザグに渡っていくには、ドリフトホップが不可欠となる。一連の操作を手に覚え込ませよう。3-A以降はショートカットやルート選択も大事だが、それ以上に基本が大切になってくる。リミッターカットをかけながらも、障害物にぶつからずに走ること。とくに3-B、S-Sでは客を降ろすため、クレイジーダッシュ＆ストップの基本が問われる。発進停止で1秒ずつロスすれば30秒以上のロスに。発進時にドリフトで急旋回するテクニックを駆使しよう。

あのスコアはどうやって出すの？

1-B CRAZY HOME-RUN
200メートル越えは場外!

正面にボールを飛ばすとスコアボードが邪魔して場外は不可能。斜めにずらしてボールにヒットさせ、ボードをぎりぎり外れるように打ち返す。



⬅隠しカーのBIKEに変えると出しやすい。

1-H CRAZY RINGS
50回くぐるには？

バックダッシュでホップし、火の輪をくぐったところで空中クレイジーダッシュして前進。途中で戻ることにより、2回分カウントさせる。



⬅ホップダッシュを使い、空中で前進する。

2-G CRAZY TURN

L字状のブロックの上を、大ホップしながら進む。リミッターカットで速度を上げ、斜めに踏みきってホップする。少し内側にドリフトをかけてもよい。



⬅踏み切りの瞬間の、クルマの向きと速度が微妙だ。何度もトライしてマスターしよう。

2-H CRAZY INFINITY

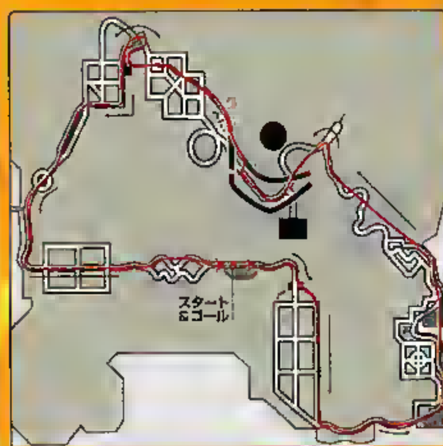
カーブの多い道路を曲がりながらゴールを目指す。カーブで曲がりきれなくなる直前にドリフトをかけ、そのあとの直線はリミッターカットで走る。



⬅クレイジードリフトの練習に最適なミニゲーム。ドリフトを自在に使いこなそう。

3-A CRAZY ATTACK

WEST COASTのコースを使い、1周の早さを競うミニゲーム。リミッターカットをかけまくって走り、クルマにぶつからないことが大切。おもなショートカットは2ヵ所。第2セクションは海沿いの道路を通れば、直線的に早く走れる。ハイウエーでは工事中の道路から、地下を進んでいくとよい。





⬆海沿いを走ると早い。入り江はホップする。



⬆工事中のハイウエーからビル街の地下を走る。

2-I CRAZY RUSH

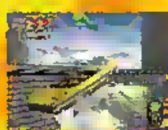
3人の客を目的地まで届けるミニゲーム。客は驚かせないように速度を落として止めよう。目的地に着いたらドリフトし、向きを変えつつ停車する。



⬅お客の乗り降りが重要なポイント。これがうまくできればメインゲームも上達する。

2-J CRAZY ZIGZAG

離れたブロックをドリフトホップしながら進んでいく。最初の2回のホップはドリフトしなくてもいいが、それ以降はドリフトホップが必須となる。

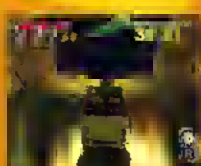


⬅3～4回目、6回目のホップがドリフトホップ必須。ゴールも狭いので落ちないように。

3-B CRAZY TOUR

GLITTER OASISの目的地を順番どおりに回るミニゲーム。岩場では9～10人目、13～14人目で地形の坂道を利用してホップする。峡谷では落ちるショートカットはもちろんだが、ホップしつつ、崖を駆け上がるテクニックもマスターしよう。36～37人目、ダムへのショートカットは最大の見せ場。





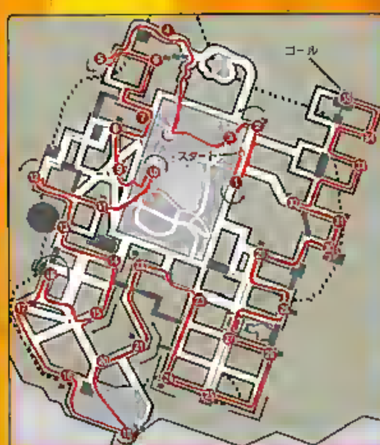
⬆9人目を降ろしたら、少し右に進みホップ。



⬆展望台の先からダムへ大ホップでたどりつける。

S-S CRAZY SPECIAL

SMALL APPLEの目的地をすべて回るミニゲーム。順番は決まっていないので、効率のよいルートを決める必要がある。マップを参照し、目的地をロスなくつなぐルートを作成しよう。マップに記したルートは、目の前の博物館に止まったあと、180度反転。住宅街から反時計回りに回っていく。





⬅公園内の目的地をうまく組み込んでいこう。



⬆クロックタワーから地下モール街を抜けてビル街の宝石店へ進む。

クレタク3 ミニミニ情報
SMALL APPLE曲名リスト ●セレクト画面『who the hell cares』 ●エンディング『crash』(以上、METHODS OF MAYHEM) ●アドバタイズ＆ゲーム中『punk rock song』 ●ゲーム中『empty causes』『ten in 2010』(以上、BAD RELIGION)

叢 MURAKUMO

隠しA.R.K.の使用方法と後半ミッションを一挙に攻略だ！



最強のA.R.K."LX-30"の使用方法のほか、EXミッションの出現方法、そして後半ミッションをまとめて攻略するぞ。

A action	
タイトル	ムラクモ
発売元	フロム・ソフトウェア
発売日	発売中（7月25日）
開発	フロム・ソフトウェア
ジャンル	ハイスピード3Dメカアクション
価格	6800円（税別）
製作者	プロデューサー 金子眞典
ブロック数	メモリユニット非対応・HDD対応
システム対応	5.1ch
その他	フォックス2・プロフライトスティック対応

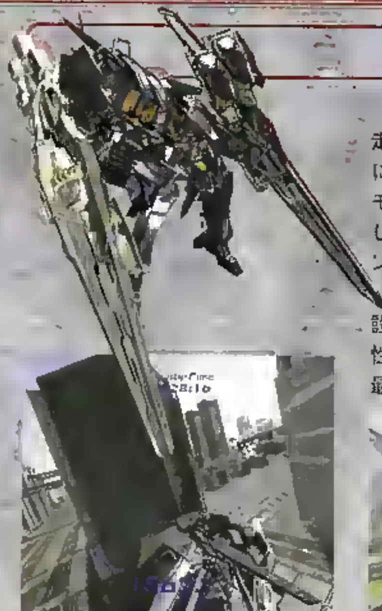
『叢-MURAKUMO-』の隠し要素を公開！ まずはクリアーを目指せ！

『叢-MURAKUMO-』（以下『叢』）が発売されてからすでに1ヵ月以上が経ったのだが、シナリオモードだけをクリアーして満足している人もいるのではないだろうか？

じつは、『叢』にはさまざまな隠し要素が用意されているのだ。シナリオモードをクリアー（条件付きもあり）することで選択できる新要素は、『叢』をより一層楽しく演出してくれるに違いない。そこで今回は、シナリオモードクリアーで得られる隠し要素を解説していこう。



➡シナリオモードクリアーで隠し要素を手に入れよう。



⬆LX-30Rは最高の運動性能を誇るが、速すぎるために使いにくいA.R.K.かも……。

あのLX-30Rが使用可能になる！

なんと、事件の中心とも言える暴走A.R.K."LX-30R"が、使用可能になるのだ。使用条件は、シナリオモードをクリアーするだけ。ただし、あとで説明するフリーミッションだけの使用制限となっている。

LX-30Rは有人飛行を考慮せずに設計されただけあり、驚異的な運動性能を誇っている。Cloud-04並の最高速度を持ちながら、05以上の旋回性能を持っているので、どんな逃走A.R.K.にもついていけるはずだ。

武装も強力で、EXウェポンの荷電粒子砲は、最高の威力。ただし、誘導性もなく直線的に飛ぶので、当てにくい兵器ではある。だが、直線で狙って使えば、効果は絶大だぞ。

強力なA.R.K.なのだが、速すぎるためにターゲットを追い越す場面も。意外と使いにくいA.R.K.だ。



⬅射程距離が長く、速射性能も高いので、使いやすい兵器だ。



⬅全A.R.K.中最高の威力を持つが、弾道が直線的で当てにくい。

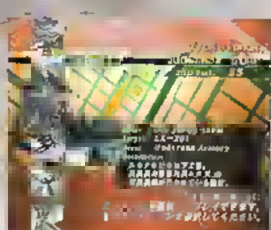
フリーミッションで高ランクを目指せ！

シナリオモードをすべてクリアーすると、好きなミッションに挑戦できるフリーミッションが選択可能になる。機体の破損もなく好きなミッションを選べるので、練習にはもってこいのモードといえるだろう。

エキスパートミッションを出現させるために、全ミッションでAランク以上の成績が必要なのだが、それはフリーミッションで出したものでも有効となる。フリーミッションで何度も挑戦して、高ランクを目指そう。



⬅ミッションシーもほかの機体で挑戦可能。デモに注目だ。



⬅フリーミッションでぜひとも高ランクを目指してみよう。

超高難度のEXミッションに挑戦！

すべてのミッションをAランク以上でクリアーすると、超高難度のエキスパートミッションが選択可能になる。エキスパートミッションは、通常のミッションで登場したマップ、ターゲットを使用しているが、難易度は別物。逃走ルートが変わるだけで、別のゲームとなっている。

10ミッション用意されているのだが、4機編隊のターゲットや、3機のターゲットがつぎつぎと現れる特殊なミッションもある。エキスパートミッションは、次号で攻略するぞ。来月までにエキスパートを出しておこう。



⬅エキスパートミッションは、とにかく難しい。何度も挑戦が必要になるぞ。



➡4機編隊を相手にするミッションまである。どれもひと癖ある構成になっている。

後半9ミッションは、A.R.K.選択が重要になるぞ

それでは今回は、後半ミッションをすべて攻略していこう。後半ミッションで大切なのは、A.R.K.選択だ。ターゲットの動きかたや防御性能、マップの性質（障害物の多さ、ザコ敵の多さなど）を考慮し、適したA.R.K.の選択が必要となってくる。一度プレイし、逃走ルートを覚えることも重要だ。

また最終ミッションは使用したA.R.K.によってエンディングが変化する。最終ミッションに万全の体勢で挑むために、15、16ミッションから、クリアーを目指すA.R.K.の使用を控えたほうがいいだろう。

EXミッションを出現させるためにはAランク以上が必要なので、攻略記事を参考にしてほしい。

⬇後半ミッションでは、A.R.K.選択が鍵となる。記事を参考に、A.R.K.を選んでほしい。





⬆最終ミッションでは、使用したA.R.K.によってエンディングが変化する。最終ミッションで使うA.R.K.はあらかじめ決めておき、15、16ミッションでの使用は控えよう。

10TH MISSION [illegible]

target ▶LD−431 哨−Noctule−



- ヒットポイント:7000
- 攻撃力（大型ショットガン）:120/60（実弾/光学攻撃力）
- 攻撃力（連装ミサイル）：288/144（実弾/光学攻撃力）
- 実弾防御:12
- 光学防御:8

地下施設での追跡　上昇下降に注意

このミッションは、閉塞的な地下施設での追撃戦となる。マップは高低差が激しく、障害物やザコ敵、狭い通路もある。逃走ルートをしっかり覚え、ミスなく追跡することが重要だ。

このミッションのポイントは、スタート直後の直線通路。ここでどれだけダメージを与えられるかで、高ランクが狙えるかどうかが決まるぞ。Cloud-03ならば、最初の蛇行が確認されたところでブースト→EXウェポンと使用すれば、大ダメージを与えることが可能だ。ただし、倒すのが早すぎても、ザコ敵の破壊率が低くSランクで終わってしまう。トンネル再突入まえあたりまで追跡しよう。



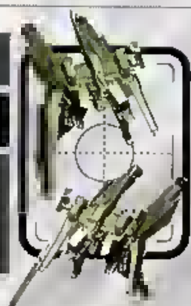
⬆Cloud-03ならば、最初の蛇行が確認されてからブースト→EXウェポンを使おう。



⬆高低差が激しいので、先読みで高度を変えていかないと、衝突してしまうのだ。

9TH MISSION TERRITORY

target ▶LF−223 霞−Spook Lifer−
▶LF−224 魔−Phantom Lifer−×2



- ヒットポイント:霞/5500・魔/4000
- 攻撃力:（携帯型小型グレネード）:600/300（実弾/光学攻撃力）※霞
- 攻撃力（マシンガン）:144/72（実弾/光学攻撃力）※魔
- 攻撃力（機雷）:182/384（実弾/光学攻撃力）※霞・魔
- 実弾防御:8　光学防御:0

複雑な工場地帯　3体が相手だ

このミッションのターゲットは、なんと3体のA.R.K.。複雑に入り組んだ工場地帯を逃走していく、3体すべてを鎮圧する必要があるのだ。

このミッションのポイントは、立体的に組まれた海上施設群。ターゲットは海上施設の水面を飛んだり、上を通過したりするので、逃走経路を把握しておかないと見失ってしまう。

海上施設1、2ヵ所目は水面ギリギリを飛んでいく。直線的に逃げるので、攻撃を当てるチャンス。3、4ヵ所目は海上施設の上を飛んでいくので、あらかじめ高度を上げて追跡しよう。オススメA.R.K.はCloud-03。トンネルに入るまえに倒そう。



⬆3体が相手ということで、広範囲にダメージが与えられるCloud-03が活躍するぞ。



⬆海上施設を上下に分かれて逃げる場面も。上のターゲットを追うのがオススメだ。

11TH MISSION [illegible]

target ▶LX−30 −GeoSweeper−



- ヒットポイント：5200
- 攻撃力（ビームガトリング）：84/252（実弾/光学攻撃力）
- 攻撃力（連装ミサイル）：432/216（実弾/光学攻撃力）
- 攻撃力（荷電粒子砲）：384/1152（実弾/光学攻撃力）
- 実弾防御：10　光学防御：8

通路での高速戦闘　操作ミスは命取り

狭い通路でLX-30を追いつめるこのミッションは、非常に慎重な操作が要求される。狭い通路での高速チェイスなので、一度つまづくと大きく離され、ターゲットロストの可能性が高いからだ。マップ内容を覚え、障害物を回避していくことが重要だ。

高ランクを狙う際のポイントは、最初のパイプ地帯。パイプ地帯の出口の高さを覚え、抜ける直前からブーストで加速しよう。通路の中には傾斜もあるが、ターゲットは直線的に逃げるので、攻撃が当てやすい。Cloud-03ならばEXウェポンが、05ならばブレードを当てることが可能だぞ。Uターンまえに倒したい。



⬆パイプ地帯は出口の高さを覚え、抜ける直前にブースト。ターゲットに近づこう。



⬆ここでダメージが与えられれば、Uターンまえに倒すことも可能。SSが狙えるぞ。

12TH MISSION LIGHTNING

target ▸LX−30 −GeoSweeper−



- ヒットポイント：5200
- 攻撃力(ビームガトリング)：84/252(実弾/光学攻撃力)
- 攻撃力(連装ミサイル)：432/218(実弾/光学攻撃力)
- 攻撃力(荷電粒子砲)：384/1152(実弾/光学攻撃力)
- 実弾防御：10 ▸光学防御：8

都市での追撃戦　総攻撃に注意せよ

LX-30と地上都市での追撃戦となる。LX-30の攻撃が激しいうえに、都市に設置された多数のミサイル砲台も攻撃を仕掛けてくるので、長期の追撃戦は危険極まりない。

短期決戦のポイントは、スタート直後の直線にある。スタート直後ターゲットは道から外れ、海上を飛ぶが、これを無視して道路沿いにまっすぐ進もう。追い抜かないようにスピード調節していると、ターゲットは直線道路に戻ってくる。目の前に現れるので、Cloud-03ならばEXウェポン、05ならばEXウェポン→ブースト→ブレードを狙っていこう。うまくいけば、この直線で倒せるぞ。



↑スタート直後、ターゲットの動きは気にせず、道路沿いにまっすぐ進もう。



↑ターゲットは道路に戻り、すぐ背後を取れる。ここで大ダメージを与えよう。

14TH MISSION STINGER

target ▸LF−651 翔−War Vulture−



- ヒットポイント：6400
- 攻撃力(バリア)：50/50(実弾/光学攻撃力)
- 攻撃力(ホーミングレーザー)：144/288(実弾/光学攻撃力)
- 実弾防御：15
- 光学防御：0

厄介なバリア付き　光学兵器で戦え

このミッションのターゲットは、高い実弾系防御とバリアを持った厄介なA.R.K.だ。実弾兵器しかないA.R.K.では、倒すのは困難だろう。

オススメは光学兵器を搭載したCloud-02。確実にEXウェポンを当てていけば、早い段階で倒すことが可能。しかし、ターゲットのホーミングレーザーは強力なので、攻撃を回避しながら戦わないと、すぐに撃沈されてしまうぞ。EXウェポンを撃ったら、すぐに回避行動に移ろう。

スタート直後や河川での直線を活かせば、Cloud-05も活躍できる。開幕にEXウェポン→ブースト→ブレードで、8割ダメージも可能だ。



↑高い実弾系防御力を持っているので、光学兵器メインのCloud-02が有効だぞ。



↑スタート直後にEXウェポンからのブースト斬りを狙えば、大ダメージも可能だ。

13TH MISSION CRACKDOWN

target ▸C−306 鴻−Fat Stoak−



- 攻撃力(−)：−/−(実弾/光学攻撃力)
- 攻撃力(−)：−/−(実弾/光学攻撃力)
- 実弾防御：0
- 光学防御：0

輸送機を守り切れ　冷静な対処が重要

このミッションは、作戦内容が特殊。敵ターゲットは存在せず、飛行する輸送機（ファットストーク）をゴールまで守り切るのが目的なのだ。

ターゲットとなるA.R.K.は存在しないが、ザコ敵がワラワラと輸送機に集まってくる。すばやく倒していかないと、アッという間に輸送機が撃墜されてしまうのだ。ザコ敵ながらも耐久力があり、多数登場してくるので、攻撃力の高いCloud-03がオススメだ。バズーカなら一撃で、まとめて倒すことも可能だぞ。

場所によっては後方から追撃がくるので、後方からの攻撃が確認できたら減速し、前に出して迎撃しよう。



↑ザコ敵をまとめて倒せるCloud-03が有効だが、輸送機への流れ弾だけは注意しよう。



↑崩れ落ちる橋に巻き込まれないように注意しよう。高めに飛び、輸送機へ近づこう。

15TH MISSION NARROW GATE

target ▸LX-S7-A 翅−Outrider−
▸AIM-542-S 伐−SANCTION−



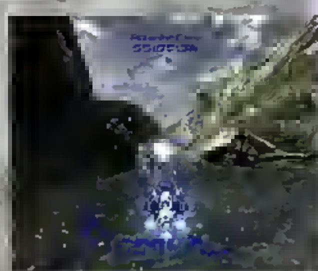
LX-30C 翅−Outrider−
- ヒットポイント：LX-S7-A/4500・AIM-542-S/1500
- 攻撃力(連装ガトリング)：144/72(実弾/光学攻撃力)※LX-S7-A
- 攻撃力(4連装ミサイル)：288/144(実弾/光学攻撃力)※LX-S7-A
- 実弾防御：8 ▸光学防御：0

壁激突に注意　前後半2部構成だ

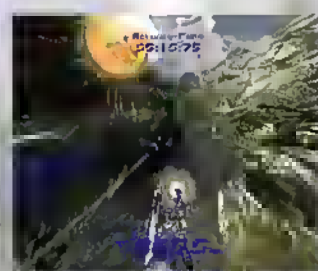
このミッションは敵A.R.K.を撃破する前半と、誘導ミサイルを迎撃する後半に分かれている。1ミッション扱いなので、前後半とおして、ひとつのA.R.K.で攻略となる点に注意。

オススメは、後半を簡単にクリアーできるCloud-03。前半でも、スタート直後にブースト→EXウェポンを当てることができれば、洞窟突入まえに倒すことが可能だ。標的も大きく、激しく蛇行するターゲットではないので、バズーカも当てやすいぞ。

後半戦は、誘導ミサイルに向かってバズーカを撃っていれば、簡単にクリアー。ほかのA.R.K.では時間がかかり、苦戦することになるぞ。



↑スタート直後にブースト→EXウェポンで、大ダメージを与えることができるぞ。



↑後半は、ミサイルに向かってバズーカを撃っているだけでクリアーできるのだ。

16TH MISSION

target ▸LF−742F 蚊−Dual Serpent−



- ヒットポイント：7800
- 攻撃力(火炎放射器)：624/312(実弾/光学攻撃力)
- 攻撃力(プラズマキャノン)：84/252(実弾/光学攻撃力)
- 実弾防御：0
- 光学防御：0

同じ高さは危険！　出撃機体は慎重に

工場地帯と戦艦が待機する海上での追撃戦となる。工場地帯は低い建物ばかりだが，ターゲットはそのあいだを縫うように飛行する。そのままトレースするのは難しいので，動きに惑わされないように追跡しよう。海上は戦艦の攻撃が激しいが，たいしたダメージにはならない。ターゲットは急旋回を多用するが，障害物のない海上はダメージチャンスなので，EXウェポンを積極的に狙おう。

このミッションの注意点は，ターゲットの攻撃だ。火炎放射器は強力で，あぶられると大ダメージとなる。同じ高さを飛行すると攻撃を受けるので，上空から攻撃を仕掛けよう。



↑海上は障害物がないので，ダメージを与えやすい。急旋回に惑わされないように。



↑ターゲットの火炎放射器は強力。真後ろにつくと，一瞬で撃破されてしまうのだ。

17TH MISSION-2

target ▸LX−30L −Geo Sweeper L−



- ヒットポイント：6200
- 攻撃力(ビームガトリング)：96/288(実弾/光学攻撃力)
- 攻撃力(連装ミサイル)：192/396(実弾/光学攻撃力)
- 攻撃力(荷電粒子砲)：588/1764(実弾/光学攻撃力)
- 実弾防御：8　光学防御：0

短期決戦を目指せ！　動きを覚えるのだ！

最終ミッション後半戦は，壊滅した都市での追撃戦だ。障害物となるビルが多く，ターゲットはそのあいだを縫うように逃走していく。攻略のポイントは，逃走ルートを予測し，真後ろにつける場面を見つけること。一時的に見失うことになっても，真後ろにつけばビッグチャンスとなる。逃走ルートを覚えることが先決だ。

攻撃のチャンスは，公園に入るまえの直線と，公園からビル街へ向かう直線だ。ここはブーストで間合いを詰め，EXウェポンを狙っていこう。高さを合わせてメインウェポンを当てていくことも重要だ。この先のビル街ではルート把握が大切だぞ。



↑逃走ルートを予測して，ターゲットの真後ろにつけるポジションを見つけていこう。



↑公園付近は絶好のダメージポイント。高度をあわせて，集中攻撃を仕掛けよう！

17TH MISSION-1

target ▸LX−30L −Geo Sweeper L−



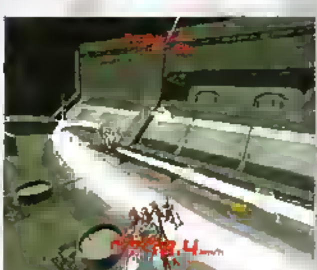
- ヒットポイント：6200
- 攻撃力(ビームガトリング)：96/288(実弾/光学攻撃力)
- 攻撃力(連装ミサイル)：192/396(実弾/光学攻撃力)
- 攻撃力(荷電粒子砲)：588/1764(実弾/光学攻撃力)
- 実弾防御：8　光学防御：0

ダメージを押さえてクリアーしよう

最終ミッションは，地下施設での前半戦，荒廃都市での後半戦に分かれている。後半戦も同じA.R.K.（ダメージを受けた状態）で挑むので，前半でどれだけダメージを押さえることができるかがポイントだ。

ターゲットの攻撃は強力で，振り向いて撃つ荷電粒子砲はもちろんだが，使用頻度の高いホーミングレーザーも極力回避したい。まとめて受けると，大ダメージとなるぞ。

ぜひ覚えてほしいのが，最後の通気口内の逃走ルート。巨大ファンを左下→右上→左下→右下と通り抜けていくので，覚えて攻撃を集中させよう。ここが最終防衛ラインだ。



↑ホーミングレーザーは積極的に回避しよう。数本なら，少ないダメージですむぞ。



↑最後の通気口は，逃走ルートを覚えてダメージを与えよう。ここで倒したいところ。

ミッション17 A.R.K.別攻略

最終ミッションは，使用したA.R.K.によってエンディングが異なるので，A.R.K.別攻略を掲載しよう。

●CLOUD-01

前後半ともにいえることは，EXウェポンの使用場所を誤らないことだ。蛇行の激しいポイントではホーミングミサイルの命中率も低いので，直線的な場所で狙っていこう。

●CLOUD-02

ターゲットは実弾系防御しか持っていないので，ほかのA.R.K.よりダメージ効率はいい。02は防御力が低いので，ホーミングレーザーをしっかりと回避することが重要だ。

●CLOUD-03

EXウェポンをどれだけ当てられるかがポイント。前半戦はスタート直後の直線，後半戦は公園前の直線で狙うことができるぞ。前半戦でダメージを抑えることが重要になる。

●CLOUD-04

ターゲットの攻撃を回避するのは困難だが，シールドをこまめに使えば長生きはできる。ブーストを使って間合いを詰め，接近戦を挑もう。

●CLOUD-05

EXウェポン，ブレードを当てるポイントが重要。前半戦ではスタート直後，最上階に上がるポイント，後半戦ではスタート直後，公園前がブレードを当てるチャンスとなるぞ。

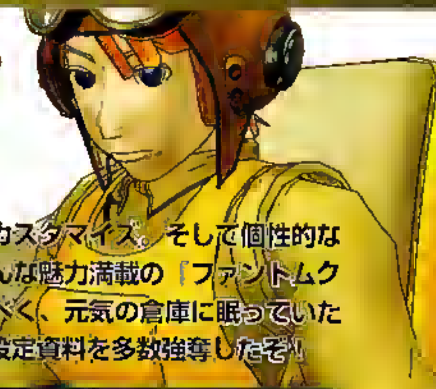


↑ターゲットは光学系防御を持っていないので，Cloud-02はダメージ効率がいいぞ。



↑Cloud-03はどれだけEXウェポンを当てられるかがポイントとなってくる。

スクーピー
愛機を中心とした設定資料入手！
その魅力に迫る!!



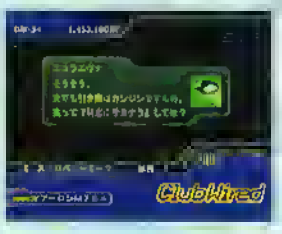
ファントムクラッシュ
PHANTOM CRASH

自由度の高い戦闘と武器のカスタマイズ。そして個性的なキャラクターと世界観。そんな魅力満載の『ファントムクラッシュ』を徹底支援するべく、元気の倉庫に眠っていたカッコよすぎるメカ関係の設定資料を多数強奪したぞ！

タイトル	ファントム クラッシュ		
発売元	元気	ジャンル	3Dロボットシューティング
発売日	発売中（6月20日発売）	価格	6800円（税別）
開発	元気	制作者	ディレクター：小島一郎
ブロック数	ゲームデータ：13ブロック	システム対応	5.1ch / HDTV / 4人同時
その他			

設定資料として描かれた、魅力的なメカに酔え！

今回入手したのは、スクーピーを中心としたメカ関係の資料。初期設定から描かれていた丸っこいフォルムが，きちんとゲームに反映されていることがわかる。ちなみに、このデザインはイラストレーター兼モデラーとしてSFファンの絶大な支持を得ている，横山宏氏の影響を強く受けているぞ。編集部的な注目は，"お散歩用ユニット"。イベント中のチップたちとの会話の謎が、これで解けた。



←チップとの会話は，どうなっているのか不明だった。

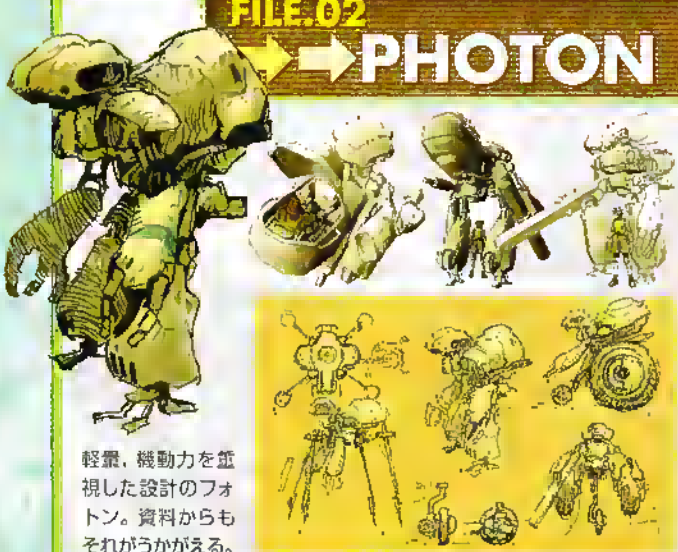
FILE.01 →→HOLY





丸っこいスクーピーの代表格が、このホーリー。バランスのいい機体だ。

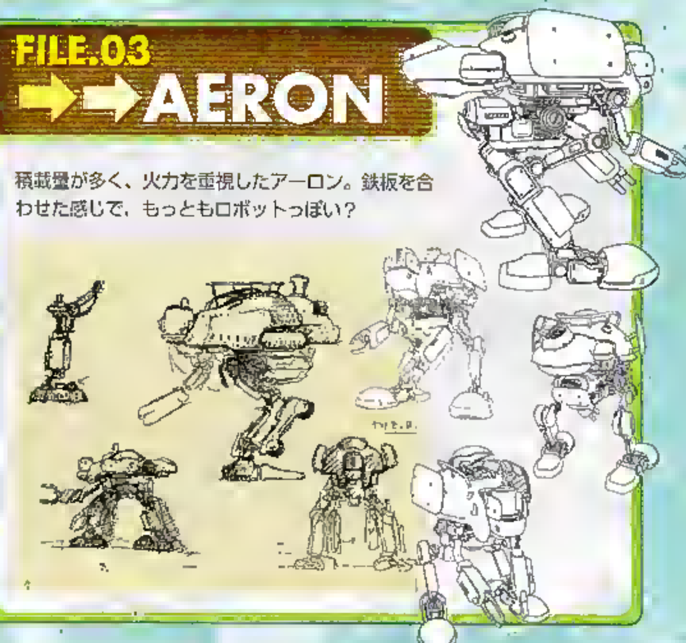
FILE.02 →→PHOTON



軽量、機動力を重視した設計のフォトン。資料からもそれがうかがえる。

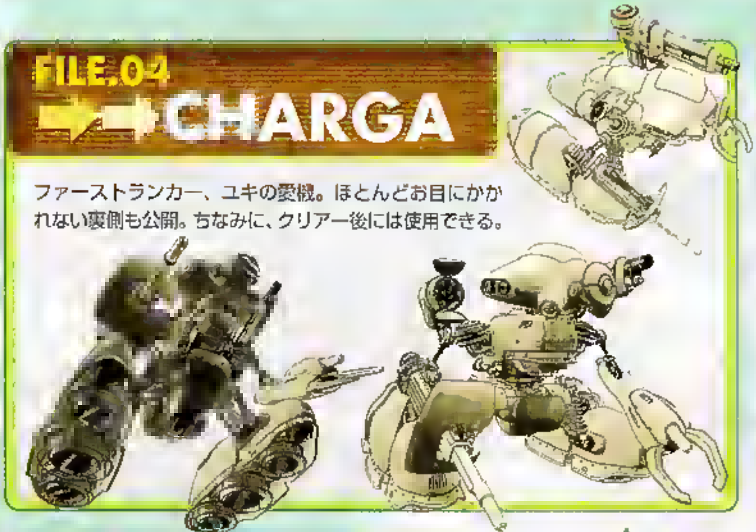
FILE.03 →→AERON

積載量が多く、火力を重視したアーロン。鉄板を合わせた感じで，もっともロボットっぽい？



FILE.04 CHARGA

ファーストランカー、ユキの愛機。ほとんどお目にかかれない裏側も公開。ちなみに、クリアー後には使用できる。



FILE.05 コックピット

こちらはホーリーのもの。戦闘機のような雰囲気でカッコいい！

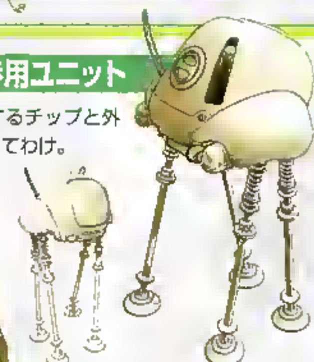


FILE.06 その他



お散歩用ユニット

これで愛するチップと外出できるってわけ。

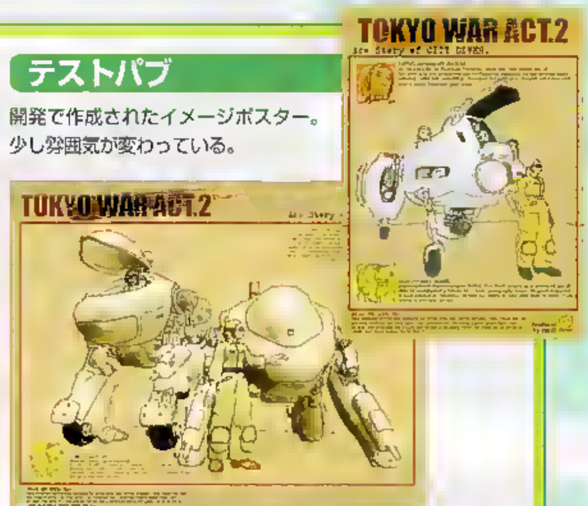


補給船

破壊すると10000NYの補給船。どうやら無人ではなかったようで……。

テストパブ

開発で作成されたイメージポスター。少し雰囲気が変わっている。



初公開!! ランブリングイメージカット

企画の段階で描かれたもの。ランブリング経験者ならばこの雰囲気が痛いほどわかるはずだ！で、最後のコマに気になる文字が。つづくのか？





WTA TOUR TENNIS PRO EVOLUTION

WTAツアーテニス プロエボリューション™

有名女子プロテニスプレイヤーを操作して、WTAが主催するツアーを戦い抜くこのゲーム。勝つためのアドバイスとともに、隠し要素を一気に公開。

タイトル	WTAツアーテニス プロエヴォリューション		
発売元	コナミ	ジャンル	テニス
発売日	発売中(8月29日)	価格	6800円(税別)
開発	コナミコンピュータエンタテインメント大阪	制作者	プロデューサー 片岡健一
ブロックID	4ブロック	システム対応	4人
その他			

試合に勝つためのワンポイントアドバイスと隠し要素を一挙公開

相手選手のメンタル面に注意して流れを維持せよ

コンピューターが操作する相手キャラには、"やる気"というマスクパラメーターがあり、プレイヤー側がよいプレイをすることで、コンピューター側の"やる気"を下げ、"冷静さ"を失わせることができる。"やる気"が変化する条件は、右のとおり。選手の精神面の強さや、試合を行うスタジアム(国)によって効果に差はあるが、狙う価値は十分にあるぞ。



⬆足の速い選手で積極的にネットプレイを挑むと、試合の流れを引き寄せやすい。

やる気が上がる要因

- ●相手がミスをくり返す
- ●スーパープレイを決めた
- ●相手がベースライン付近から前に出てこない
- ●ジャストオンラインなどで自分に有利な判定が出た
- ●相手のサービスゲームをブレイクした
- ●タイブレークを制した
- ●乱打戦を制した

やる気が下がる要因

- ●ミスを連発してしまった
- ●相手にスーパープレイを決められた
- ●相手が果敢にネットに詰めてくる
- ●ジャストオンラインなどで自分に不利な判定が出た
- ●自分のサービスゲームをブレイクされた
- ●タイブレークで敗れた
- ●乱打戦でポイントを取られた

隠し要素一覧

隠し要素の出現条件を一覧表にして公開。方向パッドなどでコマンドを入力するものと、条件を満たしてツアーモードをクリアーすることで出現するものがある。

時間帯の強制指定

エキシビジョンモードでの試合の時間帯などを変更する。背景が変わるだけで、試合内容に影響はないぞ。

昼になる	スタジアム選択で右トリガを引きながら決定(クレムリンオープンでは無効)
夕方になる	スタジアム選択で左トリガを引きながら決定(クレムリンオープン/ジャーマンテニスグランプリでは無効)
夜になる	スタジアム選択で右+左トリガを引きながら決定(USインターナショナルのみ有効)
室内になる	スタジアム選択で黒ボタンを押しながら決定(ジャーマンテニスグランプリのみ有効)

ツアーモードの条件変更

通常6ゲーム/セットの3セットマッチで行われるツアーモード。その試合条件を変更することができる。

1ゲーム/セットの1セットマッチ	メインメニューで左トリガを引きながらツアーモードを選択
1ゲーム/セットの3セットマッチ	メインメニューで右トリガを引きながらツアーモードを選択
3ゲーム/セットの3セットマッチ	メインメニューで右+左トリガを引きながらツアーモードを選択

将軍御前試合

キシビジョンモードのコート選択に"将軍御前試合"が出現する。ふだんと違った雰囲気でプレイできるぞ。

獲得賞金$250万以上でツアーモードをクリアー

ドキッチファンへのプレゼント

アーモードクリアーのスタッフロール時、イメージキャラクターの場所にドキッチ選手のサインが出現する。

ドキッチでツアーモードをクリアー

巨大ボール

合で使用するテニスボールが巨大化する。見た目は確かに巨大だが、プレー感覚は本来のテニスボールと同じ。

メインメニュー("Press START Button"表示中)で、⬆⬆⬇⬇⬅➡⬅➡BAと入力

能力値差なし

手全員のパラメーターがMAX状態になり、能力の個人差がなくなる。ただし、体格によるリーチの差は変化なし

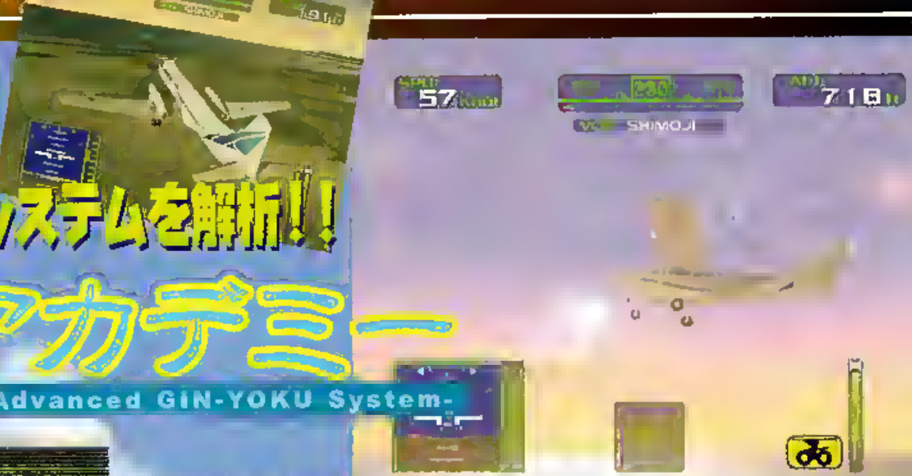
メインメニュー("Press START Button"表示中)で、⬆⬆⬇⬇⬅➡⬅➡BXと入力

ターゲットカーソル表示モード

手が打った瞬間に、プレイヤーが狙うべき位置を確認できるターゲットカーソルが表示されるようになる。

メインメニュー("Press START Button"表示中)で、⬆⬆⬇⬇⬅➡⬅➡BYと入力

エックス攻略 No.05 FLIGHT ACADEMY



フライト教習の評価システムを解析!!

フライトアカデミー

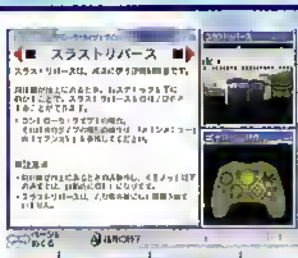
FLIGHT ACADEMY - Built on Advanced GIN-YOKU System-

タイトル	フライトアカデミー		
発売元	アクアシステム	ジャンル	飛行機教習シミュレーション
発売日	発売中(8月29日)	価格	6800円(税別)
開発	アクアシステム	制作者	—
ブロック数	システム:132ブロック/ゲームデータ:4ブロック	システム対応	
その他	TOPGUN FOX2PRO FLIGHT STICK対応		

教習を終えたあとに出てくる評価点数はどうやって決められているのか? 減点対処方法とともに、そのカラクリを公開。口やかましい教官の声とも、これでオサラバだ!

各教習で80点以上とるためのポイントを指導!!

教習モードで出題される各課題の合格ラインは80点以上。この点数に達しなければ、つぎの教習へと進むことはできない。そこで本記事では、評価点の算出方法を分析。そのカラクリを知ることで、教習飛行時に注意すべき点をピックアップしていく。



←教習ごとに講義を聞き、飛行の基礎知識を身につけておこう。

評価解析 減点の仕組みを把握して高得点を狙え!

より高い評価得点を得たいなら"ミスをしない"こと。評価得点の算出は減点法によって行われているため、いくらすばらしい飛行をしても、得点がプラスされることはないからだ。ゆえに、極力ミスのない飛行をすることが、高得点獲得の条件になる。以下に"評価基準と減点対象の項目"、そして"減点されないための対処方法"を挙げておく。これを参考にして飛行中のミスを減らし、教習クリアーに挑んでいただきたい。

評価基準	項目	操作状況	減点対処方法
地上操作	タキシング	滑走路走行中	15ノットに対し±5ノット以内でタキシング
空中操作	高度の維持	離陸上昇後の水平飛行、降下進入前の水平飛行	±200フィートを維持
	バンク操作	水平飛行中(左右傾けに対して)左、もしくは右旋回中	バンク角度左右7度以内を維持
			バンク角度20度に対し±10度以内
離陸操作	エンジンパワー	離陸滑走中、離陸上昇中	エンジンパワーを下げない
	離陸速度	引き起こし時の速度判定	指定された速度で離陸
	バンク操作	水平飛行中(左右傾けに対して)	バンク角度左右7度以内を維持
	上昇速度	上昇中(※)	指示速度を維持(ボナンザ、セネカは100ノット、B747は200ノット)
着陸操作	降下速度	進入降下中(※)	指示速度を維持(ボナンザ、セネカは75ノット、B747は140ノット)
	降下角度	進入降下中	ILSの指針を維持する
	滑走路進入	進入降下中	ILSの指針を参考に滑走路の正面から進入
	接地位置	滑走路着陸の瞬間	PAPIの直後、滑走路に大きなマーキングが2本並んで描かれているところに接地する
	接地速度	滑走路着陸の瞬間	ボナンザ、セネカは70ノット、B747は135ノットで接地すること
	接地姿勢	滑走路着陸の瞬間	接地時、機体を上下左右に傾けない、滑走路の外にでない
訓練態度	教官の指導	つねに判定	教官の指導を無視すると1ポイント減点(30ポイント所持)

※上昇速度、および進入降下速度はエンジンパワーではなく、上昇勾配の大きさで調整すること。
例:機首を上げる→速度減少、機首を下げる→速度増加

自由教習の選択項目を増やす方法は?

自由に大空を飛行できる"自由教習"。最初のうちは下地島近辺の飛行しかできないが、教習モードで一定条件をクリアーすれば、プレイ時に選択できる"空港"と"飛行時間"が増えていく。美しい沖縄の島々を自由にフライトするには、教習モードクリアーが不可欠なのだ。

空港、飛行時間の増加条件一覧表

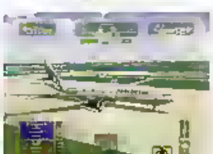


↑自由教習は単発機の教習3をクリアーすれば出現するぞ。

空港	下地島	"自由練習"出現時より使用可能
	宮古	単発機課程 第6教程を合格する
	多良間	双発機課程 第4教程を合格する
	石垣	大型機課程 第4教程を合格する
	波照間	大型機課程 第6教程を合格する
飛行時間	10分	"自由練習"出現時の制限時間
	15分	単発機課程 第5教程を合格する
	20分	単発機課程 第6教程を合格する
	30分	双発機課程 第4教程を合格する
	45分	大型機課程 第4教程を合格する
	60分	教習を、1度クリアー(卒業)する

隠し機体出現条件

ゲーム中には3つの隠し機体が用意されている。右記の教習クリアー条件を満たせば入手できるぞ。



←出現後、さらにやり込めばもっといいことが……!?

C172P スカイホークII



単発機課程の第6教程"単発機課程修了試験"を90点以上でクリアーする。

YS-11A-200



双発機課程の第4教程"双発機課程修了試験"を90点以上でクリアーする。

B777-200



大型機課程の第6教程を90点以上、続く第7教程を80点以上でクリアーする。



enter brain
巻頭スペシャル
G作戦発動!! ガンダムのすべて
今号の目玉は、『機動戦士ガンダム』関連ソフトをまとめて紹介する『ガンダム』大特集！　ファンなら見逃せない内容です。もちろん話題の最新作の攻略もバッチリ!!
9月13日号
特別定価520円
ファミ通PS2
プレイステーション2
残暑も吹き飛ぶ徹底攻略!!
真・三國無双 猛将伝
幻想水滸伝III
実況パワフルプロ野球9
スター・ウォーズ ジェダイ・スターファイター
プロジェクト・ミネルヴァ
エバーブルー2
好評発売中!!
PS2ソフトの最新情報満載!!
特製メモリーカードシール付き!!
●本製品は書店およびコンビニエンスストア、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください。●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。●通信販売のお問合わせ先:アスキー・ストア 電話03・3499・9300/FAX03・3499・3990 E-mail：cs@ascii-store.com http://www.enterbrain.co.jp/

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
ゲームアーク21 江別SATY店
ゲーマーズ 札幌店
シーガル 札幌元町店
スーパーテンコードー 旭川パワーズ店／
[illegible]見沢店／苫小牧店／名寄店／帯広店
そうご電器YES 岩田町ソフト館／
[illegible]沢ソフト館／大麻店／北広島店／
月見ソフト館／月寒店／川沿店／伊勢崎店／
新琴似ソフト館／羽内ソフト館／
羽岐ソフト館／千歳店／手稲ソフト館／
西野・岩田／登別店／富岡ソフト館／
富丘ソフト館／豊見ソフト館
Max Denkodo 小樽店／登別店／函館店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
スーパーテンコードー 青森西店／青森本店／
とうてつ駅前店／八戸本店／八戸大平店／
弘前土手店／むつ店
メリー 浜館店／八戸店／三沢店
ないす堂 駅前店／土手町店／本町店
マジカルフォーション 城下店
ルネサイ ECS店 TOM店
Wonder GOO 青森店
■秋田県
ゲームアーク21 秋田SATY店
スーパーテンコードー 大館店／大曲店／
[illegible]石脇店／本荘店／横手バイパス店
プロフシティピア 追分店
ゆにこん4G 大曲店／本荘店
Wonder GOO 能代店／角館店／田代店
■岩手県
イワブチ 本店
COMG! 盛岡サティ店
スーパーテンコードー 大船渡店／北上店／
久慈店／二戸店
マジカルガーデン 水沢店
Wonder GOO 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店／泉バイパス店／塩釜店／
羽沢店／五橋店／黒川店／はっぴい館／
古川店／大和町店
シープショップ 仙台店
スーパーテンコードー 加美町店／
気仙沼バイパス店／古川バイパス店
TVパニック 佐沼店
ベスト電器ハル ダイチュウカスポーイ店
Max Denkodo 仙台西店／多賀城店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
Wonder GOO 石巻バイパス店／泉バイパス店／
Max Denkodo 仙台東店
■山形県
ウチウミ興大館 新庄駅前店／東根ヤマザワ店／
山形西バイパス店／山形大学前店／
シーガル 山形店／米沢店
スーパーテンコードー 酒田店／鶴岡店／
東根店／新庄店／山形北店
ファミコンプラザTOM 大石田店／白鷹町店／
西川江店
Wonder GOO 寒河江店
■福島県
一休さん ベイシア白河モール店
おもちゃの国ミハとう ヨビア店
シーガル 郡山店／ふくしま
スーパーテンコードー 会津若松店／南湖西店／
[illegible]バイパス店／
ファミコンチンジ 原町店／エブタア店／
ブックマート 白河店
ブックバーゲン 西さくら通り店
Max Denkodo 郡山北店／平本
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
Wonder GOO 小名浜店
■栃木県
ネムダッシュ
COMG! 足川店／杉黒川店／西那店／近江店／
真岡店／星港通店／五県店／小山店／小川店／
さつき野店／三原店／不老田店／中[illegible]店／
[illegible]店／水県店／見附店／六日町店／長田店
ファミコンショップ ティル
マジカルガーデン 岩槻店／新潟西山島店
マジカルステーション 加茂店／三条ビア店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
スノップ 県[illegible]大県店／県[illegible]口本店
ヨドバシカメラ 新潟店
■長野県
アピアランド 飯田店／加々県店
一休さん ベイシア飯山店／ベイシア[illegible]店／
ベイシア県野店
エイデン 西口インター店／飯田店／大町店／
松本店／下諏訪店／諏訪インター店
おもちゃのテムズ
ゲーマーズ 長野店
ソフトハウスTOM 長野店
デジタルプレイフ アップルフィン店
ドキドキ[illegible] 須坂店
ミム 中村店
ノジマ 上田店／鶴川店
ビバフェロー 昭日サティ店／鶴川サティ店
ブックハウスメム 本店
■群馬県
一休さん ベイシア安中店／ベイシア伊勢崎店／
ベイシア高崎店／ベイシア渋川こもち店／
ベイシア渋川店／ベイシア西邑モール店／
ベイシア月夜野店／ベイシア藤岡店／
ベイシア前橋モール店／ベイシア前橋店／
ベイシア箕井店／ベイシア高[illegible]店
フフム 大泉店／大泉[illegible]店
GAMECITY100? 前橋店
タイムフリョブ 新井店／金町店
ビョウガメラ 高崎東口店
ファミコンショップ桃太郎 伊勢崎店
文[illegible]堂[illegible]店 小前場店／渋川店／之岩
タンブス 前橋本店
Wonder GOO 高崎店／尾島中瀬店／藤岡店／
[illegible]前店
■栃木県
一休さん ベイシア太田場店／ベイシア真岡店／
ベイシア大田店
フフム 足利店／足利[illegible]店
三昭堂 今市店／県山店／真岡店
ミキノ今[illegible]店 雄[illegible]店
ブックマメノ 大田原本
ブックランド アレップフ
マジカルスローション 国分寺店
Wonder GOO 足小店／那須店／鹿沼店／
佐々田店

■茨城県
石岡ピノキオミーイ
一休さん ベイシア神栖店／ベイシア下館店
Jack 亀ヶ崎店
TVパニック 神立店
ミイフわん 鉾田店
プロフミマト 下館店
ひ・ちんど 三和店／[illegible]
Wonder GOO 荒川沖店／石岡店／石下店／
岩瀬店／[illegible]店／牛久店／大宮店／竿県店／
鹿島店／神栖店／境店／下館店／
ひたち野COM店／高萩店／東海店／つくば店／
土浦店／土浦ピアフラウン店／真壁店／那珂店／
那珂湊店／水海道店／守谷大宮店／日立川尻店／
ひたち野うしく店／水戸南店／水戸笠原店／
水戸[illegible]
Wonder STATION 取手東店／日立店／
ひたちなか店／古河店／亀ヶ崎店
■埼玉県
アンミフミーイ
一休さん ベイシア寄居店
エブタティ 上尾店
[illegible] 三郷店／[illegible]保ノ丘店／
BOOM桶[illegible]店／本店
ゲーム天国 所沢店
さくらや 浦和駅西口店／大宮東口駅前店
スーパーソフトボックス 武蔵浦和店
ソフマップGIGA STORE 大宮店／川越店
ドキドキ冒険島 [illegible]川口店／東[illegible]本店
ノジマ 浦和店／越谷店／NEW上尾店／[illegible]店／
[illegible]沢店／三郷店／吉川店
ファミコンショップ桃太郎 入間店／春日部店／
上尾店／川越西口店／川越店／北坂戸店／
行田店／鴻巣店／坂戸店／狭山ヶ丘店／
西山吉店／所沢店／千間台店／草加店／
秩父店／鶴ヶ島店／所沢店／越谷店／
東松山店／深谷店／ふじみ野店／本川越店／
吉川店
ファミコンハウス ピエロ
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション コンプマート川口店／
鴻巣ブックドーム店／
スーパーコンプマート川越店
ミルキー 入間店
ミルキーフ 鶴ヶ島店
ミルキーコ 鶴ヶ島店
メディアプラザ ドリームファクトリー・アン
れんぞるコうち 志木東口店
ロムハウス 士[illegible]店／志木店
Wonder GOO 入間店／[illegible]日部店／北本店／
[illegible]店／所沢店／新川口店
■東京都
マール 池袋店／本町店
アイフールミ [illegible]大村店
AZ Market [illegible]店／立川店
HMV JAPAN／SHIBUYA
おもちゃの王国
キムラヤ 町田店パーノ8
ゲーマーズ 池袋本店／赤羽店／立川店／
次店2号館／町田店
ゲームキッズ 野猿街道店
GAMES マーヤ
ゲーム県国 [illegible]店／[illegible]店
コヤマ 神上店／新小岩店
さくらや 池袋東口店／渋谷駅前店／
新宿西口駅前店／新宿東口駅前店／
新宿ホビー館／聖蹟桜ヶ丘店／
[illegible]八[illegible]店
サンソフミ
ジー・ファン 石神井公園店／富士見台店
シーチショップ 文[illegible]店
シミズ玩具 大泉町店
スーパーポテト
ソフトランドDuck 三鷹大店
ソフトランドGARAGE 西小山店
ソフトランドぶんぶん [illegible]多見店
ソフマップ 秋葉原店／本店
大成堂 石神井店／文京店
ディプラクス 武蔵野店
TVパニック 高田店
TVパニック 赤羽店
てんまのセミノ 県[illegible]店
[illegible] 池[illegible]店 TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島 亀戸店
ネバーランド 浜田山店
ノーサイド 国立[illegible]店／富士見台本店
ノジマ 秋川店／[illegible]店／小平店／羽生店／
[illegible]店／多摩センター店／NEW昭島店／
八王子[illegible]店／府中店
ハチスケ 大口店／蒲田店／多摩川店
[illegible]
ビックカメラ 池袋東口店／池袋パチンコ口店／
池袋西口店／新宿西口店／新宿東口店／
立川店／本店／有楽町店
ビッグイン
ファミコンショップ ピッコロ
ファミコンショップ マイティハウス
ファミコンショップ桃太郎 秋津店／調布店／
ひばりヶ丘店／府中店／八潮店
ファミコンパラフ 小岩駅前店
ファミコンランド 練馬店／光が丘店／
光が丘[illegible]店
ファミコンワールドばか 福生店／小作店／
昭島店／羽生店
平安堂 竹見店
ペニーレイン 荻窪西口店
マジカルガーデン 昭島店／青山店／武蔵村山店
マジカルステーション JR武蔵小山店／
コンプマート 高幡不動店／三鷹[illegible]店／
西川店
マルフスエンタテイメント シミズ玩具 東村店
muracchi.co.jp
メディアポリス 新大久保店
モモチワールド国立店
もりや 小金井店
ゲマギフソフト館
ヨドバシカメラ 上野店／新宿西口大ガード店／
新宿東口駅前店／新宿西口本店／八王子店／
マルチメディア錦糸町店／
マルチメディア町田店
ロムハウス 国分寺店／高幡不動店／
[illegible]上店／西日暮里店
■千葉県
アガネップ 湖北店
おもちゃのみうらや
GAMEいちばんかん 五香店
GAME&HOBBY キッド

DiZiX ワンフー 羽田店
ディフラユニオン ビュウ池店
ドキドキ冒険島 [illegible]店
ホビーランド [illegible]ープ
マジカルガーデン 羽毛店／東浦山店
マジカルステーション
スーパーコンプマート新浦安ニューリゾート店／
コンプマート柏店
モモチワールド 京[illegible]上大[illegible]店／
[illegible]北口駅前店／千[illegible]店／[illegible]北口店／
南行徳店
Wonder GOO 青すみが丘店／江戸川台店／
柏店／茂原店／千[illegible]店／天王[illegible]店／
富山店／石野井店／[illegible]店／八日市場店
Wonder STATION [illegible]店
■神奈川県
石丸電気 横浜店
おもちゃセンター ナガシマ
株式会社真井 川崎店BF ゲームショップ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップ ビーム
ComDock 大和駅西口店／辻堂店／えのき店
シータショップ [illegible]本店／戸塚店／藤沢店／
瀬ノロ
ソフトランドBOSTON [illegible]店
ソフトランドGARAGE [illegible]店／鶴丸子店／
[illegible]店
ソフトランドぶんぶん 大黒山店／[illegible]店／
向ヶ丘店／[illegible]店
ソフネット 横浜西口店
[illegible] 横浜店
ディフカウントショップ T&D
ティフラユニオンビュウ 桜田店／[illegible]店／
本厚木店
デジタルキッズ
テレビっ子 [illegible]野店／鳥瀬店
TVパニック 戦県駅前店
ミイヒホビー やまと店
ミイタップ 相模[illegible]店／県[illegible]店／大和店
[illegible]堂[illegible] 白[illegible]店
ノジマ 愛川店／伊勢原店／[illegible]店／今宿店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／相模原店／
湘南台店／鶴間山店／大田山店／茅ヶ崎店／
東名川崎店／NEW[illegible]店／NEW[illegible]本店／
NEW[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]
横本ビプレ店
ビッグカメラ 新横浜店／[illegible]店
ファミコンショップ Paddy
ファミコンショップ桃太郎 つきみ野店／
[illegible]
ファミコンプラザ ジョイス
マジカルガーデン [illegible]
マジカルステーション きつね[illegible]店／
スーパーコンプマートあざみ野店／
スーパーコンプマート藤沢店／
スーパーコンプマート[illegible]店／戸塚店／
マックきざみ野店
メディアポリス [illegible]店／川崎[illegible]店／
[illegible]店／日吉[illegible]店／[illegible]店
ヨドバシカメラ [illegible]駅前店
ロムハウス 大口店／大和店／鶴見店／戸塚店／
[illegible]
Wonder GOO 横須賀店／つきみ野店
■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのこんちゃん
ComDock 河口バイパス店
TOYSフリちゃん 韮崎店
ノジマ 上[illegible]店／甲府店／韮崎店／富士[illegible]店
■静岡県
エイデン 浜松本店
エスポット 新浜名店／富士店
ホーゲン [illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]アリーナ店／
浜北小[illegible]店／[illegible]店／三方[illegible]店／[illegible]店／
モール[illegible]店
ゲームショップぱる まがりかね本店
スーパーコンプマート 静岡ヒルズ／浜松店
TVゲームショップ ドラゴンキッズ
ノジマ [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／富士店／
[illegible]店
パラダイス [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／三方原店
ファミーズ [illegible]店／BOOK ONE店
ファミコンランド 富[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
ホビコン 富士[illegible]店／[illegible]店
マジカルガーデン [illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店
マジカルステーション コンプマート[illegible]店／
コンプマート[illegible]店
メディアポリス [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店
[illegible] [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
Wonder GOO [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
■愛知県
エイデン [illegible]店／[illegible]シティ店／
小田井ワンダー店／春日井[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／小牧インター店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
千種[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
本店2F／ノップ大[illegible]店
オフォキー [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／千代が丘店
おとわや かりがね店
おもちゃのジョンキ アスティ店／千秋[illegible]店
おもちゃのデンローフ [illegible]店
おもちゃの森 フレーノン
GROOVE! 金山本店／[illegible]店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション64ビッグ EAST／WEST
ゲーム[illegible] [illegible]店／小牧店／[illegible]店／[illegible]店
コンプリート 名古屋パル／[illegible]店
[illegible]
スーパーコンプマート 大須ノ[illegible]／[illegible]店
セン[illegible] [illegible]店
チェフリ [illegible]店
TVゲーム フジワ
■岐阜県
メップカラ 本店
ドリームランド [illegible]店
ハイパーファミコング 上[illegible]店

ビッグカレージ 江南店
セルフォロー 春日井サティ店
ファミーズ [illegible]店／大田川店／[illegible]店／
[illegible]店／知多[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]インター店／[illegible]店／
[illegible]店
ファミコンプラザ びっぷBOY'S
スマイコンプラザ [illegible]店／[illegible]店
ファミコンランド [illegible]小[illegible]店
ファンタジーワールド [illegible]店
ホームエキスポ [illegible]店／[illegible]店
ポニーランド GAME CITY
MAG MART [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]リスタ店／[illegible]店
マシカル [illegible]店／[illegible]店
マジカルガーデン 石川[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]インター店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]インター店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
ワンダーシティ店
マジカルステーション 小牧店／
[illegible]チルドナ店／[illegible]店／ーパワー／
[illegible]店／ベル／[illegible]店
マクナカ本店
ヤマギワソフト ナディアパーク店／ノルサ店
Wonder GOO [illegible]店／[illegible]店
■岐阜県
一休さん [illegible]店
エイデン 大垣ヘルプラザ店／[illegible]店／
[illegible]オーキッドパーク店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]インター店／[illegible]店
株式会社ユーフン エーフンプラザ
キフヤ ビア店
GAME SEVEN
コンプマート [illegible]店／[illegible]店
Gパワーズ かがしま店／[illegible]店／[illegible]店
ファミコン GP
ファミコンミックス
ファミコンシングル
ファミコンランド ハッピーはずみ店
ホームエキスポ [illegible]店
MAG MART [illegible]店／[illegible]店
マジカルガーデン [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
マジカルステーション [illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／マーゴ店
RUSH
■三重県
エイデン [illegible]タウン店／[illegible]店／津店／
[illegible]店／[illegible]店
ギガメディア [illegible]店
ゲーム[illegible] 白子店
スーパーコンプマート 四日市店
スーパーランド 四日市店
ビルフェロー 桑名サティ店／津サティ店
[illegible] [illegible]店
マジカルガーデン [illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／四日市店
マジカルフォーション [illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店
Wonder GOO [illegible]店／上野店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
■奈良県
サンホームビデイ [illegible]店
ヒルフェロー 西大和サティ店
ロコン 奈良店
Wonder GOO [illegible]店
■和歌山県
カモミラ・マン 和歌山店
マジンアイ [illegible]店
トイルマビー [illegible]
[illegible] [illegible]店
■滋賀県
ゲームプラザ元気302 [illegible]店
TVパニック BOOK BOX [illegible]店
[illegible]SOFT館
ビルフェロー [illegible]サティ店
マジカルステーション [illegible]
U☆BEAT [illegible]店／[illegible]店
Wonder GOO [illegible]店
■京都府
株式会社あさだ
ゲーマーフ [illegible]
ゲームアーク21 [illegible]ビブレ店
ゲームステーション ハイパーニュータイプ
[illegible]店
ザウルス [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店
タカラミーイ 株式会社
ハイパーニューライフ [illegible]店
ビルフェロー [illegible]サティ店／[illegible]サティ店
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
スーパーサウルフ 山科店
マジカルガーデン [illegible]店
マジカルステーション [illegible]店／[illegible]店
メディアショップポース [illegible]店／
[illegible]本店
■石川県
COMG! [illegible]店／[illegible]店
三[illegible]ジョーシン [illegible]キッズランド
ソフトランド [illegible]店／[illegible]店
フォーラフ [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
■富山県
GROOVE! [illegible]店
ゲンキランド [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
三[illegible]ジョーシン [illegible]スラビア／
pinONE[illegible]ランド／
pinONE[illegible]ランド
シャトル [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
ソフトエンターテイメント [illegible]店
ハイパーゲンキランド [illegible]店／[illegible]店
ファミコンポップス
■福井県
オカミイススミア [illegible]店
おもちゃのマリス
おもちゃの王国オカ [illegible]店／ベル店
サイノ[illegible] [illegible]店
三[illegible]ジョーシン pinONE[illegible]キッズランド
ファミーズ てんとうむし店
ファミコンショップBIG [illegible]店／[illegible]店
■大阪府
キョッシアイ 住吉店

ギャングスター [illegible]店
[illegible] [illegible]店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップどんにゃ [illegible]店
パラコンフールドクラブ [illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店
G.Z. ラジヨン
なかよし [illegible]店／なんなんタウン店／
ホワイティうめだ店
ニシダヤ [illegible]店
ビックカメラ なんば店
ビルフェロー [illegible]サティ店
ファミコンショップイーグル [illegible]店
ファミワウールド[illegible]店
布[illegible]ビブレ店
ホビーアイランド
マジカルステーション [illegible]店
ミノスケ [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
メディアCITY [illegible]店
メディオ！ [illegible]店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
遊コン [illegible]店／[illegible]店
Wonder GOO [illegible]店
■兵庫県
くれよん [illegible]店／[illegible]店
フロベェー [illegible]店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズサポーターBUG [illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
ゲームショップ ハッピーワン
げーむしょっぷ [illegible]店
ゲームチェンジJG C
ドキドキ冒険島 [illegible]店
ドラゴンワールドクラブ [illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
POWERメディアCITY 神戸[illegible]店
ビルフェロー [illegible]サティ店
ファミーズ [illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店
メディアCITY [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店
メディオ！ [illegible]店
モーモーランド [illegible]店
遊コン [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店
Wonder GOO [illegible]店／[illegible]店
■広島県
おもちゃマン [illegible]店
ゲームアーフ [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店
COMG! [illegible]店
TVゲームショップ ソフトボソフト
ことや [illegible]店
マジカルガーデン [illegible]店
遊コン [illegible]店
■岡山県
ゲーマーズ 岡山店
コドモ館 ミビア店
ベスト電器LIMB [illegible]店
メルマル [illegible]
遊コン [illegible]店
Wonder GOO [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
■鳥取県
スノミコンショップルップ [illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店
遊コン [illegible]店／米子店
■山口県
ゲームアーク21 [illegible]SATY店
COMG! [illegible]店
マジカルステーション [illegible]店／[illegible]店／
山口大[illegible]店／山口大学前店
■香川県
宇多津ビブレ店
ゲームアーフ [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
マジカルガーデン [illegible]店
Wonder GOO うたづ店／丸[illegible]店
■徳島県
ゲームショップニュースピート [illegible]店
シータショップ [illegible]
TVゲームランドZERO [illegible]店／[illegible]店
■高知県
EVE [illegible]店
ゲームマーフ [illegible]店／[illegible]店
マジカルガーデン [illegible]店
マジカルステーション [illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店
Wonder GOO [illegible]店／[illegible]店
■愛媛県
COMG! [illegible]店
ファミコンスーパー2
ベスト電器B/B 松山[illegible]店
Wonder GOO [illegible]店
●福岡県
ゲームアーク21 大野城SATY店
株式会社 [illegible]
[illegible] [illegible]店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・ザ・[illegible] [illegible]店／[illegible]店
ゲームガレージネット [illegible]店
ゲームソフト33
ゲイン [illegible]店／[illegible]店
パルティフ [illegible]店／[illegible]店
ビックカメラ 天神店
ファミコンワールド [illegible]店
ファフステーション[illegible]店
ブックマーケット [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店
ベストビデオ [illegible]店
ベスト電器LIMB [illegible]店
マジカルガーデン [illegible]店
マジカルステーション [illegible]店／
八女インター店
メディアマナイン [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店
有限会社沖[illegible]玩具（OKおもちゃ[illegible]センター大
[illegible]店）
●佐賀県
[illegible] [illegible]店
BAN'S
ファミコンハウス [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
ファミコンワールド [illegible]店
マジカルガーデン [illegible]店／[illegible]店
■長崎県
ウエスト [illegible]店
ゲームショップ [illegible]
[illegible]ゲーム[illegible] [illegible]店／[illegible]店／

[illegible]店／[illegible]店／本店
ファミコンハウス [illegible]店／[illegible]店
メディアクラブ 大村店／[illegible]店
遊ING 大村店／大村店／花丘店／[illegible]店／
[illegible]店
●熊本県
ゲームアーク21 フリスフル[illegible]店
ゲームショップ No.1
マンフイミ [illegible]店
チャレンジャー [illegible]店
ファミコンショップサンフイミ [illegible]丘店
マジカルステーション [illegible]店
マルチメディアショップTOM 山鹿店
遊ING [illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
■大分県
株式会社[illegible]
ゲームミュージアム [illegible]店
JOYフレンド [illegible]店／[illegible]店
Tマチャンプ [illegible]店／大分店／[illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店
ベーシコム
ベスト電器B/B 大分店
マジカルステーション 大分本店／大分[illegible]店
■宮崎県
おもしろランドキャンプ [illegible]店
ベストソフトタウン 日向店
ベスト電器LIMB [illegible]店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ [illegible]店／[illegible]店／
[illegible]店／[illegible]店／[illegible]店
がらっぱ堂
ファミザウス 国分店
マリイの店 [illegible]店
Wonder GOO [illegible]店

イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
JUSCO ゲーム取扱い店
Daiei ゲーム取扱い店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
game TSUTAYA 全店
GameStand 全店
カメレオンクラブ 全店
TOPBOY 全店
wanpaku 全店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
ハローマック 全店
セブンイレブン 全店
サークルK 全店
サンクス 全店
FamilyMart 全店
四国スパー 全店
LAWSON 全店



ワールドクラブ　チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002

■セガ（開発：ヒットメーカー）
■サッカー　■好評稼動中

ARCADE GAME Front-line

ゲームセンター最新情報コーナー

今回紹介するのは、選手カードを使って操作する新時代のサッカーゲームだ。カードとゲームの融合が、これまでにない魅力を生み出しているぞ。

ロナウド、デルピエロなどセリエAから288人登場！ トレーディングカードを使ったニュータイプサッカーゲーム！



⬅⬆同時に8人までゲームプレイ可能。カードは裏に詳細なデータがあるので、セリエAを知らなくてもじっくりとチーム編成できる。

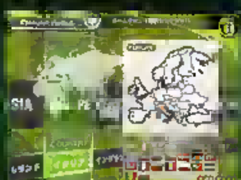
　このゲームはカードを配置することによってフォーメーションを変えたり選手を交替させる、画期的なサッカーゲームだ。開発はヒットメーカーで、同社の『ダービーオーナーズクラブ』と同様にサテライト席と巨大プロジェクターがあるのが特徴。プレイヤーは監督として、チームをマネージメントしていく。

　最大の魅力は、トレーディングカードとゲームが融合しているところだ。1試合終わるとカードが1枚排出され、カードを集めつつチームの戦力をアップさせていける。通常は白のレギュラーカードだが、なかには人気選手のスペシャルカード（黒）、メタリック調のレアカードもあり、ゲットしたときは二重の喜びがある。

　もちろん、カードの強さだけで試合が決まるわけではない。監督として戦術やコミュニケーションを上手にこなせばチーム力はアップ。戦術は選手の適性にも関係してくるので、カードに記された選手データをしっかり把握しよう。そしてカップ戦で優勝すれば、賞金をがっぽり獲得できるというわけだ。この新感覚を、ぜひゲーセンで体験してほしい。

スターターパックを購入し、クラブチームを作成

まず最初に、このゲーム用の自動販売機からスターターパック（1000円）を購入。クラブチームカードをスロットに差し込み、お金（1プレイ300円、2プレイ500円）を入れる。選手カードを配置すれば準備終了だ。初回プレイ時はチームエディットとして、ホームタウンやユニフォームを決めよう。



⬅ホームタウンは世界中から選べる。



➡カードを配置してメンバーを決定。

チームマネージメントでクラブを育成

チームマネージメントには、チームの能力を高める練習、選手との相互理解を深めるコミュニケーション、選手データが見られ、キャプテン任命や対戦の申込みができるチームデータなどがある。なかでも重要なのは練習。メニューをシュート、ディフェンスなどから選ぶことで、チームのスタイルを変えられる。また、有名コーチが視察するときは能力を伸ばすチャンス。ぜひ練習で選択しよう。



⬅練習によって、左の戦力グラフをアップさせよう。



➡練習の選びかたでチームのカラーが変わる。



⬅うまくやる気を高めさせよう。

いよいよ試合開始!! シュートとキーパーを指示

いよいよ試合開始だ。最初に、選手とそのポジションの紹介が行われる。相手チームのフォーメーションもチェックしておこう。試合中にできる操作は、フォーメーションチェンジ・選手交替、戦術指示、シュート指示、キーパー指示だ。フォーメーションチェンジと選手交替はカードを動かして行う。選手交替はスタミナを考えてするとよい。シュートはボタンを押さないとしてくれないので、やや早めにボタンを押すようにしよう。キーパーはボタンを押しっぱなしで飛び出してくれる。



⬅戦術は試合中にもボタンで変更できる。



➡ハーフタイムは交替のチャンス。



⬅赤いボタンを早めに押してシュート!!

1試合ごとにカードが1枚もらえる！

試合が終了すると試合の結果に関係なく、スロットから1枚カードが払い出される。カードの中身は見てのお楽しみ。もし能力の高い有名選手だったら、すかさず選手登録してチームになじませよう。



⬆カードの種類はランダムだ。レアカードを引けるかどうかは運次第。

PC GAME TOPICS

話題のパソコンゲームをチェック!

Xboxユーザーにはすでにおなじみの大人気シューティングゲーム『式神の城』。Xbox版とPS2版に続いて発売されたWindows版では新機能や新モードを追加し、さらにパワーアップを遂げているぞ。

式神の城EX

■メディアクエスト
■シューティングゲーム
■発売中（8月8日発売）
■5800円
■スペック ▼OS:Windows98／Me／2000／XP ▼CPU:ペンティアムIII 700MHz以上 ▼ビデオカード:Direct X 8.0aに対応した16MB以上のグラフィックカード ▼ハードディスク:500MB以上の空き容量 ▼メインメモリ:128MB以上

大人気シューティングがPCへ移植!

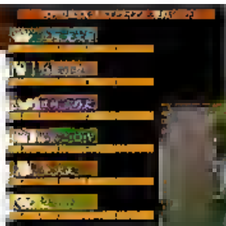
Windows版で新たに追加された機能はいくつかあるが、特徴的なところをいくつか紹介しよう。

インターネット上でスコアを競うIRモードを追加したことや、画面の表示方法を3種類から選べること、Xbox版では変更不可能だったキーコンフィグ機能が搭載されたことが、大きな変更点だ。さらには、ゲームをプレイしたときのリプレイデータを各キャラごとに保存することができ、そのリプレイデータをほかのユーザーと交換することもできる。

Xbox版やPS2版を持っている人でも、再度チャレンジしてみたくなること必至の仕上がりだぞ!

IRモード搭載!

IR（インターネット・ランキング）モードでは、敵の出現パターンや攻撃パターンなどが変化しており、アーケード版に較べて出現数や弾数が大幅に増えている。Xbox版などをやり込んだプレイヤーであっても、新鮮な気持ちでプレイできる。



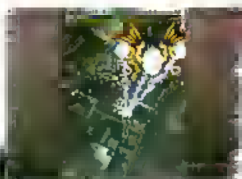
⬆IRモードへの登録方法は非常に簡単。



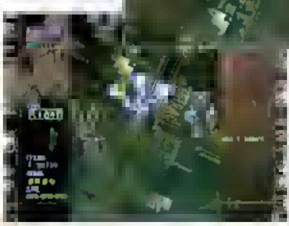
⬇敵の出現数や弾数などは、数倍に増加しているぞ。

新画面モードの追加!

Windows版では、3種類の画面モードからプレイする画面のタイプを選ぶことができるようになっている。新たに追加されたのは、ディスプレイを横置きにしたままプレイできるアーケード版同様のレイアウトモードだ。もちろん、Xbox版ではおなじみのキャラクターが画面横に表示されるモニター横置きモードや、モニター縦置きモードも健在だぞ。



➡アーケード版のファンにはうれしいオリジナルレイアウト。



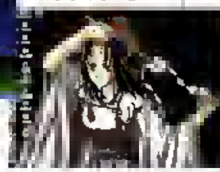
⬅キャライラストが表示されるモニター横置きモード。

イラストギャラリーは壁紙にできる!

"GALLERY"では、これまで雑誌やインターネットなどで公開されたさまざまなイラストを観ることができる。イラストは壁紙として使用することも可能だ。ゲームを進めていくとイラストが追加されていくので、いろいろなモードで遊んでみよう。



⬆キャラごとのイラストのほか、パッケージイラストなども収録されている。



⬇イラストは、壁紙として使用することもできる。



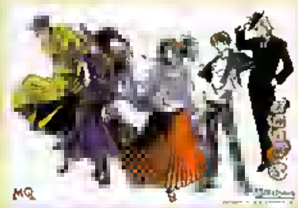
⬆イラストは全体表示のほか、高解像度表示も可能だ。

描き下ろしパッケージ&初回限定マウスパッド付き!

『式神の城 EX』のパッケージはハードボックス仕様で、イラストは描き下ろしのものが使用されている。また、初回特典（4000枚限定）としてマウスパッドがついてくるぞ! いますぐパソコンショップへ走れ!



⬆パッケージのイラストは、PC版だけの描き下ろし!



⬅限定マウスパッドのイラストがコレ。主要キャラが勢揃いだ。

PC NET GAME NOW!!

ネットワークゲーム最新情報

今回はオンラインに対応したふたつの要注目ゲームを紹介しよう。

まずひとつ目はメディアクエストから発売される『ストロングホールド』。このゲームは中世ヨーロッパを舞台とした、リアルタイムで進行する戦略ゲームで、いわゆるリアルタイムストラテジータイプのゲームだ。目標は騎士や弓兵、技術兵や掘削兵などの攻城兵といった役割の異なる兵士たち、あるいは破城槌などの兵器を使い、敵の城を陥落させること。LANまたはインターネットを利用した最大8人までのオンライン対戦ができる。

『シャイニング・ロア』は韓国のパンタグラム社によるMMORPGだ。3D化されたデフォルメ調のかわいいキャラクターが登場し、ほのぼのとした世界観が特徴だ。7月26日よりβテスター募集が開始された。今回のβテストは日本語プレイヤーのみを前提としたもので、募集人数は10000名だ。韓国では70万名ものプレイヤーがすでにプレイを楽しんでいる。



⬅『ストロングホールド』のシングルプレイ可能なミッションは、全部で21種類。これだけでも長時間楽しむことができるが、インターネット環境のあるプレイヤーならば、ぜひオンラインでのマルチプレイも楽しんでほしい。



➡『シャイニング・ロア』の今後の動きはオフィシャルサイト（http://sl.phantagram.co.jp/）でチェック! このサイトでは、オンラインマニュアルや壁紙ダウンロードサービスなどの情報が満載だ。

ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍

▶惑星ヘイローで戦い抜く術を徹底指南!!
HALO ヘイロー サバイバルガイドブック
好評発売中 A5判 定価1400円+税



▶難解ステージを完全サポート
ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック
好評発売中 A5判 定価1280円+税



▶全マップ掲載で最終ステージまで迷わない!
JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック
好評発売中 A5判 定価1200円+税



▶未公開&描き下ろしイラスト満載!
式神の城 公式設定資料集
好評発売中 A4判 定価2400円+税



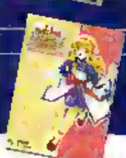
▶連続技も隠しコスチュームもこれ1冊で
DEAD OR ALIVE 3 ガイドブック
好評発売中 A5判 定価1000円+税



▶全20ミッションを完全攻略!!
DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック
好評発売中 A5判 定価1380円+税



▶ビストロのすべてがここに!
ビストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック
好評発売中 A4判 定価2400円+税



▶全コース1位奪取をナビゲート!
ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック
好評発売中 A5判 定価1400円+税



▶全コースでクレイジーを目指せ!
クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド
好評発売中 A5判 定価1400円+税



▶「叢」のすべてを解き明かす!!
叢 -MURAKUMO- オフィシャルガイドブック
好評発売中 A5判 定価1400円+税



レースを勝ち抜くためのポイント&データ満載!



segaGT2002 パーフェクトガイド

メインとなる"segaGT 2002"モードは秘蔵データとポイント攻略で徹底指南。また、全コースの主要コーナー詳細攻略はもちろん、そのほかのコーナーは進入速度を表にして完全掲載だ!

9月12日発売予定 A5判 1400円+税

チェイスとガンファイト!! ふたつのモードを完全攻略!!



MAXIMUM CHASE マキシマムチェイス パーフェクトガイド

カーアクションのチェイスモードとシューティングが基本のガンファイトモードを完全攻略! やり込みが必要とされる数々の隠し要素の出現条件、獲得アイテムも徹底網羅でお届けだ!

9月26日発売予定 A5判

ゲームの余韻に浸りたいアナタに……



トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック

音楽とアニメ、ゲームが融合した新機軸のアドベンチャー。その魅力をあますところなく網羅したファンブックが登場! 描き下ろしイラストや開発者インタビューなど見どころ満載の内容です♥

好評発売中 A4判 2400円+税

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先:アスキーストア 電話03・3499・9300/FAX03・3499・3990 E-mail:cs@ascii-store.com http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先:株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話03・5433・7850(営業局)

Xbox公式サイト xbox.jp 通信

Vol.8

http://xbox.jp/

ゲームショウ情報を発信

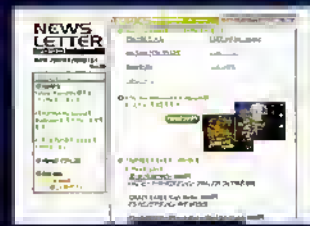
秋だけの開催となり約1年ぶりに、9月20日から22日に開催される東京ゲームショウ(20日はビジネスデー、一般公開は21、22日)。Xbox.jpでは、最新情報のほかに、マイクロソフトXboxブースの詳細情報、出展タイトルの紹介、ステージプログラムなどを掲載する予定。ショウに行く人はチェックだ。



↑昨年秋は、過去最大の広さを誇ったマイクロソフトXboxブース。今年は……?

Xbox情報拡大中!!

先月号でも紹介したXboxのサテライトが続々オープン。BIGLOBEゲーム、goo Game NOW ON LINE.Game@Nifty、Yahoo!ゲーム、CNET JAPAN-Games、Lycosゲーム、OCN GAMEなどでXbox情報をゲットできるのだ。今後も拡大予定だぞ。Xbox.jpだけでなく、お好きなサテライトでもXboxの最新情報をチェックしてみよう。



↑NEWS LETTERで紹介されたXboxサテライトオープンのお知らせ。要チェキ!?

プジョー当選者発表

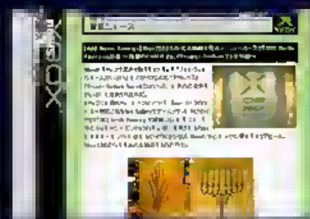
『ラリースポーツ・チャレンジ』の発売を記念して行われた"GET WILD!キャンペーン"。約50000通の応募者の中から、厳正な抽選の結果、三重県の中野直浩さんが当選されたのだ。Xbox.jpの『ラリースポーツ・チャレンジ』のページですでに掲載しているように当選の喜びのコメントも紹介している。悔しい人は、下記のキャンペーンにも参加しよう。





X02 Xbox2003年北米戦略発表

8月8日(米国時間)ニューヨークで開催されたゲームメディア向けのイベント"X02 North America"で、Xbox2003年の北米戦略を発表。Xboxがアメリカで発売されてから約1年。Xboxゲームはついに第2段階へ。『HALO 2』『Project Gotham Racing 2』といった、人気作の最新版が発表されたのだ。海外情報も要チェック。



↑ニュースページでいち早く紹介された"X02"の様子。USではXboxが熱い!!

WebMasterからのメッセージ

Xbox.jpのカミカミです。8月はお盆シーズンだったのにもかかわらず、ほぼ毎日更新しました! そして9月になると、皆さんが楽しみに待ち望んでいた、"あの!"サービスや、東京ゲームショウがスタートします。Xbox.jpでも、事前情報や会場模様を掲載していきますので、要チェックですよ!

From Xbox Retail Marketing department

小売店情報

9月13日(金)まで、『マキシマムチェイス』発売記念イベントin東京ゲームショウ・ロスを救うキーワードを探せ!!キャンペーンを実施中。参加方法は、キーワードを探して、サイト上の応募フォームに沿って登録するだけ。抽選で、A賞はタレントの吉野紗香さんサイン入り『マキシマムチェイス』Tシャツを50名に。B賞は、東京ゲームショウのステージで行われる「マキシマムチェイス」のゲームアタックの参加権を10名に。B賞のゲームアタックで高得点を獲得すると吉野紗香さんの直筆サイン入り『マキシマムチェイス』デモ版ソフトをプレゼント。B賞は、なんと東京ゲームショウ2002で、吉野紗香さんに会えちゃうぞ。お店に行くとキーワードがわかるらしい。

Webと連動して『マキシマムチェイス』TGSイベント開催



←『マキシマムチェイス』のページをチェック!



←映画制作に参加するようにゲームを楽しめるぞ。

Xbox広報ここだけの話 ―教えて市川さん―

Q Xbox Liveの課金方法ですが、クレジットカード"も"利用できたら便利ですが、クレジットカード"のみ"では、日本では辛いと思います。クレジットカード"以外"の課金方法を1年目から導入することはありませんか?

埼玉県 ボックス野郎 26歳

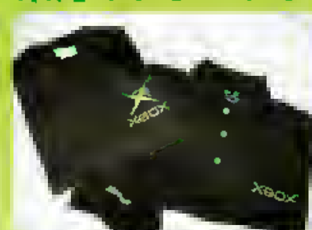
市川 Xbox Liveに関して、さまざまなユーザーの声を聞きます。クレジットカードは、最初のXbox Liveへの承認段階で必須になっています。しかし、こういった質問をよく聞くので、現在検討課題になっています。貴重なご意見ありがとうございます!

Q 子供用コントローラーやゲームソフトなどは発売されないのですか?

三重県 たまのみみ 28歳

市川 子供用のコントローラの予定は残念ながらありませんね。しかし、ゲームソフトでは、お子様も楽しめると言ったら、やはり『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』だと思いますよ。現在公開されているものは、ほんの一部でしかないので、今後の発表も要チェックです! 自分も早くプレイしたいですね。私たちはいま、9月21日からの東京ゲームショウ2002で、皆さんが期待するXbox Liveやゲームを、どのくらい出展できるかに、注力しています。

来月のプレゼント



↑来月採用の方には、Xboxポロシャツと Tシャツをプレゼント。Lサイズです。質問と希望の賞品名を記入して送ってね。

※マイクロソフトXbox広報の市川さんへの質問をお待ちしています。質問者には、抽選で市川さん提供のXboxレアグッズをプレゼントします。
今月採用のボックス野郎さん、たまのみみさん、山梨県・後藤さんと東京都・ハズミさん、愛媛県・小野さんにキーホルダーをお送りします。

X DATA BASE

ソフト、周辺機器、攻略本情報、etc…
Xboxのお役立ちデータを総まとめ!!

Xboxに関するさまざまなデータを紹介するコーナー。今回は読者のみんなからの投稿を中心に、隠し要素やコマンド、裏技を載せていくよ!

今月のSECRET FILE

先月号から募集している読者からの投稿による、隠し要素や隠しコマンド、裏技を掲載! なお、同じ内容の投稿については編集部にて抽選のうえ掲載しているので、抽選に漏れた投稿者の皆さん、ごめんなさい。なお、ファミ通Xbox編集部では、引き続き読者の皆さんからの隠し要素やコマンド、裏技情報を募集しています! 情報採用者にはおいしいプレゼントも!? 応募の方法はコーナー右下を見てね!

JSRF ジェットセットラジオフューチャー

隠し要素トライアルミッション!

ゲームを一度クリアーした段階で、各ステージのグラフィティソウルをすべて得ていると各ステージにトライアルミッションが出現。トライアルミッションは各ステージに3つあり、ジェットグラフィティとジェットテク、ジェットダッシュorジェットフラッグの計3つを出すと、そのステージの隠しキャラをゲットできる。なお、編集部から補足資料として各ステージのジェット出現条件を載せておくので参考にしてほしい。

(宮城県　大塚智昭)

ステージ	キャラクター名
ドーゲン坂	ドゥームライダーズ
シブヤターミナル	ゼロビート
チュウオウ街	ロボィ
ヒカゲ通り	ラヴショッカーズ
ロッカク台	ゴウジ
下水施設+下水施設最深部	ポイズンジャム
要塞居住区	アクム
キボウヶ丘	ポッツ
99番街	ラビッド99
高層ビル群	イモータルズ
国道ゼロ号	ノイズタンク
上空キョウリュウ街	NT-3000

ジェット出現条件一覧

ステージ	ジェットテク	ジェットグラフィティ	ジェットダッシュ	ジェットフラッグ
ドーゲン坂	2000000	5分	1分47秒	—
シブヤターミナル	2000000	5分	—	2分56秒
チュウオウ街	1000000	5分	2分1秒	—
ヒカゲ通り	3000000	10分	—	9分54秒
ロッカク台	1500000	7分	—	5分30秒
下水施設	2000000	12分	—	1分33秒
下水施設最深部	1500000	8分	2分12秒	—
要塞居住区	1000000	10分	—	1分24秒
キボウヶ丘	1000000	5分	2分45秒	
99番街	2000000	8分	—	7分20秒
高層ビル群	1500000	5分	—	1分6秒
国道ゼロ号	1000000	2分	1分14秒	—
上空キョウリュウ街	1000000	8分	1分22秒	—

信長の野望 嵐世紀

シナリオ"大阪夏の陣"

どのシナリオでもよいのでゲームを一度クリアーし、データをセーブする。すると隠しシナリオ"1614年7月 大阪の陣"が追加される。ちなみに隠しシナリオを出すのに難易度は関係ナシ!

(宮城県　藤倉司)

天空 -TENKU- Freestyle Snowboarding

隠しチートコード

メインメニューからオプションに入り、チートコードに"レイブン"と入力すると隠しキャラクターのレイブンが使用可能になる。また同様に"スピードスター"と入力することでプレイヤーのスピードが速くなる。

(東京都　富田直弥)



↑ディスコで踊っていそうな服装のスノーボーダー。その実力は……。

マジデスファイト!

隠しキャラクター出現

ゲームを一度クリアーしたあと、キャラクター選択時に方向パッドの上を2回入力すると隠しキャラクターのセレスト、シオン、カラス、グレイブが使用可能になる。

(大阪府　サファイア)

Xbox本体

CD再生画面のエフェクトを拡大

Xboxに音楽CDをセットして再生。つぎにYボタンを押しながらXボタンを押すと、音楽CD再生時に表示されるエフェクトが全画面表示される。

(兵庫県　中谷幹生)

隠しメッセージ

①設定画面で言語を英語にする。②音楽CDをセットし、メインメニューから"ミュージック"→"音楽CD"→"録音"と選択する。③曲を録音したあと"新しいサウンドトラック"を選択し、サウンドトラック名を"<<Eggsβox>>"と入力し"完了"を押すとマイクロソフトからの隠しメッセージが表示される。

(京都府　バルトロン)



↑Bはアルファベットのβと間違えやすいので注意。



↑Xbox誕生を祝う開発者たちのスタッフロールだ。

Xboxハード&周辺機器カタログ

商品名	メーカー	価格
Xbox	マイクロソフト	24800円
Xbox Special Edition (5万台限定)	マイクロソフト	39800円
コントローラ (ブラック)	マイクロソフト	3500円
コントローラ (グレイ)	マイクロソフト	3500円
メモリーユニット	マイクロソフト	3500円
DVDビデオ再生キット	マイクロソフト	3800円
標準AVケーブル	マイクロソフト	1500円
拡張AVパック	マイクロソフト	3000円
コンポーネントAVパック	マイクロソフト	3000円
システムリンクケーブル	マイクロソフト	1200円
RFアダプタ	マイクロソフト	2800円
電源コード	マイクロソフト	1000円
360 モデナ レーシングホイール	スラストマスター	7980円
トップガン フォックス2 プロ	スラストマスター	5980円
2002 FIFAワールドカップ プログラマブルゲームパッド	スラストマスター	2980円
ファイティングスティック EX	HORI	5980円
DEAD OR ALIVE 3 スティック	HORI	5980円
XBゲームリンク100	モンスターゲーム	オープン価格
XBゲームリンク200	モンスターゲーム	オープン価格
XBゲームリンク300	モンスターゲーム	オープン価格
XBゲームリンク400	モンスターゲーム	オープン価格

ゲームの隠し要素・裏技　募集中!

このコーナーでは、ゲーム中の隠し要素や隠しコマンド、裏技情報を募集しています。とくにマイナーゲームの情報は大歓迎! 下記のあて先まで情報をお寄せください。情報採用者には、謝礼としてお好きなXboxソフト1本(発売済み.7000円以内)差し上げます!

※担当者から投稿者の皆さんへのお願い

ネットの攻略・裏技サイトからの丸写しは内容にかかわらず即、不採用になります。皆さん注意してね!

あて先
〒154-8528
㈱エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部
SECRET FILE係まで
※メールでの応募はXbox@ml.enterbrain.co.jpまで
※VHSやDVでの応募も可(テープの返却は致しません)

発売済みタイトル一覧 2002年3月25日 44本

31 pts 幻魔 鬼武者
発 2月22日 価 6800円 ジ ACT
メ カプコン 備 1人用/5ブロック

PS2でミリオンセラーを達成した「鬼武者」に新要素(システムの改良、新コスチュームや敵の追加など)を付加して移植。とくにアクション面が大幅に強化されており、攻撃力強化の練成や3段階の溜め攻撃が追加された。

29 pts 信長の野望 嵐世記
発 2月22日 価 9800円 ジ SLG
メ コーエー 備 1人用/326ブロック

Windows版同名作の移植。戦国武将となって富国強兵に励み、天下統一を目指す。合戦シーンは、シリーズ初となる3Dリアルタイム制を採用。内政時には扱い次第で敵にも味方にもなる諸勢力との駆引きも導入されている。

25 pts ESPN Winter X Games Snowboarding 2002
発 2月22日 価 6800円 ジ SPT
メ コナミ 備 2人同時/4ブロック

米スポーツチャンネルESPNが開催する"X Games"をゲーム化。実在のプロライダー13名が出演しており、オリジナルライダーの作成も可能。特定の条件下でトリックをキメる、走行順位を競い合うなど4つの競技が楽しめる。

25 pts エアフォースデルタII
発 2月22日 価 6800円 ジ STG
メ コナミ 備 1人用/13ブロック/5.1ch

世界各国の戦闘機が登場する3Dシューティング。ミッションを成功させると報奨金が支給され、それを元手により強力な機体を購入し、戦地に赴く。往年のコナミキャラが隠し機体で出現するなど、マニア好みの演出もアリ。

33 pts サイレントヒル2 最期の詩
発 2月22日 価 6800円 ジ ADV
メ コナミ 備 1人用/13ブロック

PS2で好評を博したホラーADVの移植作。亡き妻から差し出された手紙の謎を解明するため、故郷を訪れた主人公が見たものとは……。Xbox版ではマリアを主人公にしたミニシナリオも追加され、新たな恐怖を体験できる。

26 pts ハイパースポーツ2002 WINTER
発 2月22日 価 6800円 ジ SPT
メ コナミ 備 2人同時/4ブロック

スキージャンプやフィギュアスケート、ボブスレーなど10種目の冬季スポーツに挑戦できる。インターネット上のランキングサイトでゲーム中のパスワードを入力すれば、ほかのユーザーとスコアを競い合うことも可能だ。

36 pts JSRF ジェットセットラジオフューチャー
発 2月22日 価 6800円 ジ ACT
メ セガ 備 4人同時/970ブロック/5.1ch/HDTV

アニメのようだが、じつはポリゴンという独特のCG表現が秀逸。架空都市トーキョーをインラインスケートで疾走し、建物やキャラにグラフィティを描きまくる。画面分割対戦も可能で、最大4人までのバトルが行える。

34 pts DEAD OR ALIVE 3
発 2月22日 価 6800円 ジ 格闘
メ テクモ 備 4人同時/5ブロック/5.1ch/HDTV

テクモの人気格闘シリーズ第3弾。蛇拳のクリスティ、酔八仙拳のブラッド、空手家のヒトミを新キャラとして追加。ガード返し技や軸ずらし、空中投げといった新システム採用で、対戦時はより深みのある攻防が味わえる。

31 pts DOUBLE-S.T.E.A.L
発 2月22日 価 6800円 ジ ACT
メ BUNKASHA GAMES 備 1人用/470ブロック/5.1ch

通行人や車がひしめき合う街中をクルマで爆走し、物資輸送や敵車破壊などのミッションに挑戦。走行中のクルマや建物にはいくらぶつかってもオーケー。ゲーム中のいたるところでド派手なクラッシュシーンが炸裂する。

27 pts 天空－Tenku－Freestyle Snowboarding
発 2月22日 価 6800円 ジ SPT
メ マイクロソフト 備 4人同時/7ブロック

プロボーダー14名協力のもと、フリースタイルのスノーボードを再現。実測に基づき再現された広大なゲレンデは、どこを滑ってもオーケー。随所にあるレールやジャンプ台を使ってトリックをくり出し、高得点を競い合う。

19 pts ねずみくす
発 2月22日 価 6800円 ジ ADV
メ マイクロソフト 備 1人用/289ブロック/5.1ch

平和に暮らす家ねずみのアポロたち。しかし、ある日突然ヨンモノネズミが出現！ 邪魔なヨソモノを追い出すため、アポロたちを操って家中を探索しよう。ステージの最後には、ボス戦とのバトルが待ち受けているぞ。

31 pts Project Gotham : World Street Racer
発 2月22日 価 6800円 ジ RAC
メ マイクロソフト 備 4人同時/4ブロック/5.1ch

タイムだけでなく、"どれほど華麗に走ったか"が評価基準となるシステムを採用。評価に応じてポイントが与えられ、得たポイント数に応じて搭乗車種(すべて実車)や世界の4大都市を再現したサーキットが増えていく。

25 pts 斬 歌舞伎
発 2月28日 価 6800円 ジ 格闘
メ 元気 備 4人同時/5ブロック

歌舞伎衣装に身を包んだ12名の役者が舞台上で競う、和風テイスト満載の対戦格闘。3人の役者を率いて江戸から京を目指す"旅興行"モードでは、最大4人までのプレイが可能。格闘要素を織り交ぜたスゴロクを楽しめる。

24 pts METAL DUNGEON
発 2月28日 価 6800円 ジ RPG
メ パンサーソフトウェア 備 1人用/?ブロック

潜るたびに形が変わる自動生成ダンジョンが舞台。最大5人のパーティーを構成し、地下100階を目指す。ストーリー的要素はなく、"ひたすらダンジョンへ潜る→キャラの能力アップ"というストイックなゲーム性を持つ。

28 pts NBAライブ2002
発 3月7日 価 6800円 ジ SPT
メ エレクトロニック・アーツ・スクウェア 備 4人同時/63ブロック

NBA公認プロバスケットボールゲーム。登場選手、チームは実名で、実況には米スポーツチャンネルESPNのアナウンサーを起用。ゼネラルマネージャーとなってドラフトやトレードをこなし、チーム運営をするモードも収録。

28 pts 式神の城
発 3月14日 価 6800円 ジ STG
メ メディアクエスト 備 2人同時/219ブロック

アーケードから移植された縦スクロール型シューティング。自機となる5人のキャラが有する特殊攻撃"式神攻撃"、敵弾や敵キャラに近づくと得点が最大で8倍まで跳ね上がる"T.B.S."などのシステムを採用している。

33 pts ガンヴァルキリー
発 3月21日 価 6800円 ジ STG
メ セガ 備 1人用/3ブロック/5.1ch/HDTV

コントローラーの左、右スティックの組み合わせで多彩なアクションがくり出せるアクションシューティング。機動性に優れたケリー、火力重視のサブロウタのいずれかを操り、ワラワラ迫り来る昆型モンスターをなぎ倒す。

27 pts ESPN NBA2 Night 2002
発 3月28日 価 6800円 ジ SPT
メ コナミ 備 2人同時/57ブロック

アメリカのプロバスケットボールNBAを2000～2001年のデータを用いて再現。全29チーム340名の選手が実名で登場する。選手のトレードやドラフトを行い、シーズン優勝を目指すモードでは、チームの運営も体験できる。

26 pts F1 2002
発 4月4日 価 6800円 ジ RAC
メ エレクトロニック・アーツ・スクウェア 備 4人同時/970ブロック

2002年度のデータを反映したF1レースゲーム。ピットから無線通信が流れる演出により、レース状況を音声で通知。実戦同様にラウンドを回って優勝を狙う"グランプリモード"のほか、4人までの同時対戦も行える。

34 pts SSXトリッキー
発 4月4日 価 6800円 ジ SPT
メ エレクトロニック・アーツ・スクウェア 備 4人同時/?ブロック/5.1ch

スーパークロスを題材にしたスノーボードゲーム。世界中に設けられた全10コースでスピード勝負の"レース"やトリックを競う"ショーオフ"に参加。一定の成績を得れば、より高性能なボードや新コスチュームを入手できる。

31 pts ノックアウトキング2002
発 4月4日 価 6800円 ジ SPT
メ エレクトロニック・アーツ・スクウェア 備 2人同時/?ブロック

モハメド・アリやイベンダー・ホリフィールドなど、リアルに再現された往年のチャンピオンでプレイ可能なボクシングゲーム。世界チャンピオン打倒を目標に、オリジナルボクサーを育成する"キャリアモード"も収録。

29 pts Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT
発 4月18日 価 6800円 ジ 格闘
メ カプコン 備 2人同時/?ブロック

何でもありの過激な格闘技大会UFCを再現。27人以上の実名選手が登場し、金網で仕切られたオクタゴンの中、闘いをくり広げる。お互いの攻撃を読み合い、打撃や関節技などを使いわける緊張感溢れるシステムが魅力。

37 pts HALO
発 4月25日 価 6800円 ジ ADV
メ マイクロソフト 備 4人用/HD保存/5.1ch

アメリカで大ヒットしたプレイヤー視点のシューティングアドベンチャー。さまざまな武器や乗り物を駆使し、人類の敵コヴナントと戦う。画面分割で4人同時、Xboxどうしを接続すれば、最大16人までの同時対戦も行える。

31 pts 2002 FIFAワールドカップ
発 5月2日 価 6800円 ジ SPT
メ エレクトロニック・アーツ・スクウェア 備 4人同時/45ブロック

2002FIFAワールドカップ、JFA公認により2002年ワールドカップを再現。出場代表チームや選手、大会用スタジアムは言うに及ばず、大会日程や組み合わせなど、2002年ワールドカップと同じ状況で同大会を追体験。

29 pts ミストIII エグザイル (※1)
発 5月2日 価 6800円 ジ ADV
メ メディアクエスト 備 1人用/160ブロック/5.1ch

PCで大ヒットした同名作を移植。美麗なCGで描かれた「ミスト」の世界を移動して、怪しい場所を調査し、この世界に隠された謎を解き明かす。Xbox版の特典として30分以上に及ぶ、メイキングムービーも収録されている。

25 pts 実況ワールドサッカー2002
発 5月23日 価 6800円 ジ SPT
メ コナミ 備 4人同時/41ブロック

コナミの実況サッカーシリーズをPS2から移植。試合中に流れる本物さながらの実況中継は本作でも健在。登場する選手はすべて実名で、ゴールやファール時にはクローズアップされた選手たちのデモシーンが挿入される。

26 pts マッドダッシュ レーシング
発 5月30日 価 5800円 ジ RAC
メ アイドス・インタラクティブ 備 4人同時/5ブロック

危険な罠や秘密のショートカットが隠れたコースを4人で疾走。ただ走るだけでなく、壁やハシゴをよじ登る、川を泳ぐ、空を飛ぶ、ライバルを殴って走行を妨害するなど、数多くのアクション要素が盛り込まれている。

24 pts プチコプター
発 5月30日 価 6800円 ジ ACT
メ アクアシステム 備 1人用/31ブロック

ラジコンサイズの小さなヘリコプターを操縦し、家の中を飛び回るフライト系アクション。各部屋に配置された☆を集めたり、用意された課題をクリアーしていくことで、全9種類のヘリコプターを操縦できるようになる。

28 pts ビストロ・きゅーぴっと (※2)
発 6月13日 価 5800円 ジ TBL
メ サクセス 備 2人同時/8ブロック

主人公は1年間だけレストラン経営を任された料理学院生。経営の傍ら、街へ出て女の子と出会いをくり返せば、好感度がアップ。親密になった女の子とは新メニューを開発したり、デートを重ね、ふたりの愛をはぐくむのだ。

— pts 梅沢由香里の囲碁セミナー
発 6月13日 価 5800円 ジ TBL
メ サクセス 備 2人同時/9ブロック

梅沢由香里四段が初心者向けに囲碁のルールや基本戦法を解説。さらにプレイヤーの打った手に対して音声による評価もなされる。また、対CPU戦では、プレイヤーの実力に応じて5段階のレベルから難易度を選択できる。

— pts 高橋純子の麻雀セミナー
発 6月13日 価 5800円 ジ TBL
メ サクセス 備 4人同時/9ブロック

プロ雀士・高橋純子協力による麻雀ゲーム。初心者から上級者までを対象にした"麻雀講座"では、実写ムービーで対局テクニックを学べるほか、実際に対局を行う際は、30種類以上の細かいルール設定や対戦記録の確認が可能。

— pts 中島哲也のオセロセミナー
発 6月13日 価 5800円 ジ TBL
メ サクセス 備 2人同時/8ブロック

名人の座に就いたこともある中島哲也6段が全面協力。オセロ対局を楽しむCPU戦以外に同氏からアドバイスを受けられる"誘致モード"を用意。ひとまわり大きな盤で遊ぶ"グランドオセロ"や、8角形の"88オセロ"も遊べる。

— pts 米長邦雄の将棋セミナー
発 6月13日 価 5800円 ジ TBL
メ サクセス 備 2人同時/?ブロック

講師役に米長邦雄永世棋聖を起用。CPUの強さは5段階から選択でき、最高レベルでは同氏を模した思考ルーチンと対戦可能。棋力を測る"将棋講座"では、各種テストが設けられており、成績に応じて段位が認定される。

34 pts ラリースポーツ・チャレンジ
発 6月13日 価 6800円 ジ RAC
メ マイクロソフト 備 4人同時/380ブロック/5.1ch/HDTV

三菱、スバル、ランチャなどの自動車メーカーからのライセンス取得により、全29種類のラリーカーが登場。実車に基づいたリアルな挙動の各車を操り、砂漠や雪上など、本物のラリーでもおなじみのコースを走り抜ける。

32 pts ファントムクラッシュ
発 6月20日 価 6800円 ジ STG
メ 元気 備 4人同時/13ブロック/5.1ch

近未来の荒廃した東京で開催される、ロボットどうしのバトル"ランブリング"に参戦。自分の戦闘スタイルに合わせて戦闘用機動歩兵スクービーを改造、敵機を撃破。得た報酬でより強力なスクービーを作り上げるのだ。

27 pts トライアングル・アゲイン
発 6月27日 価 6800円 ジ ADV
メ キキ 備 1人用/10ブロック/5.1ch

音楽業界にスカウトされた主人公が、トップスターへと上り詰める姿が描かれるアドベンチャーゲーム。プレイヤーが音を聴き分けて選択肢を選ぶなど、音楽的な要素を付加してストーリーを盛り上げる演出が特徴的。

18 pts マジデスファイト！
発 7月5日 価 6800円 ジ ACT
メ TAKUYO 備 4人同時/7ブロック

フィールド上に点在する両親爆弾的アイテム"パワーマテリアル"を収集。敵の近くで爆発が起こるように、爆発までの時間を計算し、パワーマテリアルを投げて攻撃しよう。2対2のチーム戦や最大4人までの対戦も楽しめるぞ。

33 pts THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言
発 7月11日 価 6800円 ジ SPT
メ コナミ 備 2人同時/90ブロック

2002年度公式戦日程、開幕データに対応。選手挙動はモーションキャプチャーで再現し、実況には日本テレビアナウンサー河村亮、解説に堀内恒夫、中畑清を起用するなどリアルさを追求。2001年度プロ野球資料集も収録。

25 pts ワールドビリヤードトーナメントブレイクナイン
発 7月25日 価 6800円 ジ TBL
メ アスク 備 2人同時/7ブロック

テーブル上の球の動きはもちろん、ハスラーの動作や実況中継を組み込むことで、競技中の臨場感を演出。1ショットで狙った球を落とせるかを試すパズル的モードや木村毅一プロによる芸術的ショットの実写映像も収録。

33 pts CRAZY TAXI 3 High Roller
発 7月25日 価 6800円 ジ ACT
メ セガ 備 1人用/4ブロック/5.1ch

「CRAZY TAXI」シリーズ最新作。Xboxのパワーを活かし、街中はかつてないほど巨大なフィールドへと変貌。都市数は3つまで増加し、場所によっては夜の街を走ることも。恒例のミニゲーム集やリプレイ機能も健在だ。

30 pts 叢-MURAKUMO-
発 7月25日 価 6800円 ジ ACT
メ フロム・ソフトウェア 備 1人用/HD保存/5.1ch

高層ビル街や狭い地下通路をA.R.K.と呼ばれる飛行型戦闘メカで移動し、空中戦をくり広げるハイスピードメカアクション。プレイヤーは特務チームの隊員となり、原因不明の暴走を起こすA.R.K.たちの謎を解明する。

25 pts オールスターベースボール2003
発 8月8日 価 5800円 ジ SPT
メ アクレイムジャパン 備 4人同時/101ブロック/5.1ch

アメリカのゲームユーザーのあいだで圧倒的な支持を得た野球ゲーム。メジャーリーグプレイ、エクスパンション、フランチャイズの3種類のモードがあり、収録された各選手のデータをもとに動作をリアルに再現している。

26 pts フライトアカデミー
発 8月29日 価 5800円 ジ SLG
メ ? 備 ?

ふたりの教官の指導のもと、沖縄で17種類の教習をこなし、旅客機パイロットを目指すフライトシミュレーター。音声指導による指示に従い、各教習をクリアーすることで、小型プロペラ機から大型旅客機まで操縦できる。

27 pts WTA Tour Tennis Pro Evolution
発 8月29日 価 5800円 ジ SPT
メ コナミ 備 4人同時/4ブロック

グランドスラム大会を含む世界の56大会を転戦するテニスゲーム。プレイヤーは女子プロ選手となり年間チャンピオンの座を目指す。選手はWTAとの公式ライセンス契約により総勢20名が実名で収録されている。

Xbox 攻略本最新情報！

segaGT 2002パーフェクトガイド
9月12日発売予定/1400円(税別)/エンタープレイン

マキシマム チェイス パーフェクトガイド
9月26日発売予定/価格未定/エンタープレイン

※1：プレミアムBOX(8800円)も発売されています。 ※2：ときどきレシピBOXも発売されています(9800円)
発売済みタイトル一覧注意事項：●レビュー得点は、ファミ通Xboxのクロスレビューコーナーでの得点の合計点(40点満点)です。●表中の略号は、以下のことを表しています。「発」……発売日、「価」……価格、[illegible] ACT……アクション ADV……アドベンチャー [illegible] RPG……ロールプレイング SLG……シミュレーション SPT……スポーツ STG……シューティング TBL……テーブル ●HD保存……ゲームの記録はハードディスクにのみ行われます

X COMING SOON

締切ギリギリのほっかほかのXbox新着情報をお届け！

アイディアファクトリーの人気シリーズ『スペクトラルフォース』の世界観をモチーフにした、アクションRPGの続報をお届けします。OPを初公開なのだ。

エクスチェイサー

発売日	今冬発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	アイディアファクトリー	その他	—
ジャンル	アクションRPG		

ファンタジーの世界を描いたアクションRPGがXboxの世界に召喚される！ 主人公は異世界から呼び出された勇士となって，天魔王マドゥルーの手からセダン大陸を守るのだ。キャラクターは戦士や狩人など5種類の職業がある。それぞれの職業は通常攻撃や魔法攻撃，必殺技といった攻撃方法を持っており，それらの攻撃はXboxの性能を活かした美麗なグラフィックで派手に表現されているぞ！



⬆ド派手な必殺技が迫りくる敵に炸裂！ ただし，必殺技を使うと体力を消耗してしまうので，使いどころには十分気をつけよう。



戦士 アンクロワイヤー

⬇戦士は能力のバランスが取れているので，初心者にオススメ。



⬆敵を一網打尽にする派手なプレイをしたいなら，魔術師を選ぶといいだろう。

魔術師 メドラン

お金を集めてお店でパワーアップ！

本作では，ステージをクリアーしたあとにお店に訪れて，"強さ"や"魔法力"といった能力を買うことができる。そのほかにも，武器をレベルアップさせたり体力を回復させるなど，冒険をサポートするアイテムが揃っている。なお，お金はツボや宝箱の中に多く隠されているぞ。忘れずにキッチリと入手しよう。





⬅お店には必要なアイテムが数多く揃っている。

⬅小さな金額の積み重ねが大金を生む。マメに少しでも多くのお金をゲットしよう。

協力プレイで強大な敵を撃破！

4人でプレイすれば，楽しさは4倍以上！ ひとりでは倒せないような強い敵も，4人で力を合わせれば大いに勝機が見えてくるぞ。なお，仲間と連携して出せる合体攻撃は超強力！ これを見ずして協力プレイは語れない！

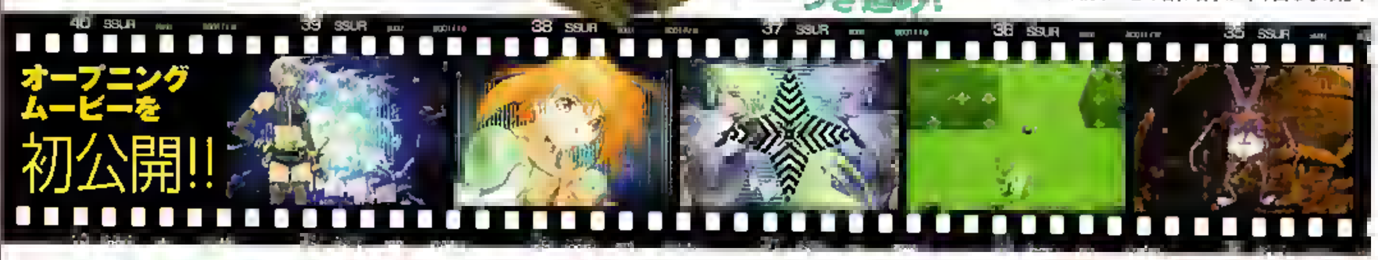


⬅4人の息の合ったプレイがクリアへの近道!?



⬆エネルギーをためて，タイミングよく必殺技を使うことで合体攻撃がくり出せるのだ！

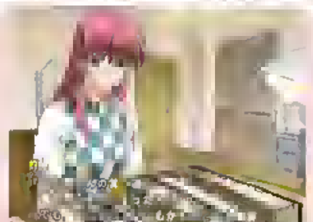
オープニングムービーを初公開!!



ギリギリ情報局

本誌でも紹介しているように，「エンジェリック・コンサート」や「ライデンファイターズ」など，新規タイトルが続々登場しているXbox。ここでは，詳報が待たれる期待の新作を紹介していこう。

まずは，アクアシステムより「戦闘妖精 雪風」(仮題)。人気SF作家神林長平の名作が，Xboxでどのように表現されるのか？ おつぎは，落ちゲーの王者，おなじみ「TETRIS WORLDS」が登場。発売元はサクセスだ。おなじみといえば，アトラスより「峠R」。峠の走りをXboxで極めろ！ そして最後は音楽とアニメーションの融合が話題を呼んだミュージックアドベンチャーの続編，「トライアングル・アゲイン2」だ。謎が謎を呼ぶエンディングだっただけに，「2」の発表はファンにもうれしいところ。発売元はキキだ。



⬆灯の行く末が気になるユーザーの方も多いハズ。画面は「1」のもの。

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは8月20日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	オンライン
8月発売のソフト						
29日	フライトアカデミー	アクアシステム	シミュレーター	6800円		
	WTA Tour Tennis Pro Evolution	コナミ	スポーツ	6800円		
9月発売のソフト						
12日	鉄騎※1	カプコン	アクションシューティング	19800円	●	
	segaGT2002	セガ	レース	6800円	●	
19日	MARVEL VS.CAPCOM2 New Age of Heroes	カプコン	格闘アクション	6800円		
26日	真・三國無双2	コーエー	アクション	6800円	●	
	Braveknight~リーヴェラント英雄伝~	パンサーソフトウェア	シミュレーション	6800円	●	
	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	アクション	6800円	●	
10月発売のソフト						
3日	WWE RAW	KAOOKAWA	格闘アクション	7800円		
	WWE RAW(初回限定版)※2	KAOOKAWA	格闘アクション	12800円		
	エッグマニア つかんで!まわして!どっすんぱず~る!!	ケムコ	アクション	6800円		
10日	Jockey's Road	マイクロソフト	シミュレーション	6800円	●	
11月発売のソフト						
28日	ドリホー	ハイウェイスター	アドベンチャー	6800円	●	
今秋発売のソフト						
	Innocent Tears	グローバル・A・エンタテインメント/応援	シミュレーション	6800円		
	Innocent Tears(初回限定版)	グローバル・A・エンタテインメント/応援	シミュレーション	9800円		
	紅の海 Crimson Sea	コーエー	アクション	6800円	●	
	TETRIS WORLDS	サクセス	パズル	4800円		
	PHANTASY STAR ONLINE(仮題)※3	セガ	RPG	価格未定		●
	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	スポーツ	価格未定		
	デッド トゥ ライツ	ナムコ	アドベンチャー	価格未定		
	サウザンドランド	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定		●
今冬発売のソフト						
	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	アクションRPG	6800円		
	真・女神転生 NINE スタンドアローン版	アトラス	RPG	価格未定	●	
	峠R	アトラス	レース	価格未定		
	NBAライブ2003	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	価格未定		
	トライアングル・アゲイン2	キキ	アドベンチャー	価格未定		
	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	アクション	価格未定		
	メタルギアソリッド2 サブスタンス	コナミ	アクション	価格未定	●	
	O・TO・GI—御伽—	フロム・ソフトウェア	アクションRPG	価格未定		
	格闘超人	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定		
	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	マイクロソフト	アクション	6800円		

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	オンライン
2002年発売のソフト						
	テネレッツァ	アクアプラス	アクションRPG	価格未定		
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	ガンシューティング	価格未定	●	
	パンツァードラグーン オルタ(仮題)	セガ	3Dシューティング	価格未定	●	
	機甲兵団J-PHOENIX+	タカラ	アクション	6800円		
	機甲兵団J-PHOENIX+ 初回限定版・大河原邦男バージョン	タカラ	アクション	6800円		
2003年1月発売のソフト						
1月	ソウルキャリバー2	ナムコ	格闘アクション	価格未定		
2003年3月発売のソフト						
3月	リッジレーサー最新作	ナムコ	レース	価格未定		
2003年春発売のソフト						
	戦闘妖精 雪風(仮題)	アクアシステム	シミュレーター	6800円		
	真・女神転生 NINE オンライン対応版	アトラス	RPG	価格未定	●	●
	TOP ANGLER 2(仮題)	シムス	スポーツ	価格未定		●
	NINJA GAIDEN	テクモ	アクションアドベンチャー	価格未定		
発売日未定のソフト						
	NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー	ボードゲーム	価格未定		●
	スポーツゲーム(仮題)	アスク	スポーツ	価格未定		●
	トランスワールドサーフ	アタリ	スポーツ	6800円		
	ディノクライシス3(仮題)	カプコン	アドベンチャー	価格未定		
	鉄騎オンライン	カプコン	アクションシューティング	価格未定	●	●
	エンジェリック・コンサート	サクセス	アドベンチャー	価格未定		
	ライデンファイターズ	セイブ開発	シューティング	価格未定	●	
	グランドヒート	セガ	レース	6800円		
	スパイクアウト エクストリーム(仮題)	セガ	格闘アクション	価格未定		●
	segaGT2002 Append Disk(仮題)	セガ	レース	価格未定		
	segaGT2002 Online(仮題)	セガ	レース	価格未定		●
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定		
	RUNE BRIO	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定		
	名称未定	ナムコ	アドベンチャー	価格未定		
	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース	パンタグラム	シミュレーション	価格未定		●
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定		●
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定		
	オンラインRPG(仮題)	マイクロソフト	RPG	価格未定		●
	オンラインフィッシングゲーム(仮題)	マイクロソフト	スポーツ	価格未定		●
	Midtown Madness 3	マイクロソフト	レース	価格未定		●
	MechAssault	マイクロソフト	シューティング	価格未定		●
	Whacked!	マイクロソフト	アクション	価格未定		●
	シューティングゲーム(仮題)	メディアクエスト	シューティング	価格未定		●
	戦略シミュレーションゲーム(仮題)	メディアクエスト	シミュレーション	価格未定		●
	パズルゲーム(仮題)	メディアクエスト	パズル	価格未定		●
	山佐Digiクロス(仮題)	ヤマサエンタテインメント	パチスロ	価格未定		●

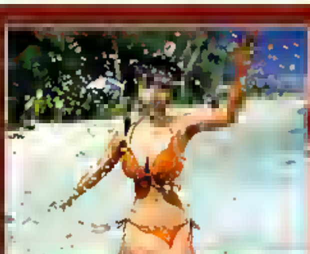
●色のゲームは今回初登場のタイトルです。
●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
※1専用コントローラー同梱
※2オリジナルTシャツ、フィギュア同梱
※3Xbox Live スターターキットに同梱

次号予告 ファミ通Xbox11月号

次号の内容は……

東京ゲームショウ直後の11月号は、新作の狂喜乱舞。あんな期待作やこんな話題作など、実りの秋の最新Xbox情報をお届け! そのほか、大人気『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』の続報もお見逃しなく!

9月30日(月)発売
定価590円(本体562円)



©TECMO,LTD.Team NINJA 2002

ファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株) エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人 浜村弘一
編集人 松本秀好
編集長 柳沢浩仁
アートディレクター 山本和幸
編集スタッフ 小林利治/松井宗運/加藤政樹/西村俊行/佐藤稔/鈴木規療/遠藤栄昭/吉房恩一
制作スタッフ 井上圭司/井上幸治/奥村隆史
フォトグラフ St.Atom/島崎英俊
進行 川合昇/原田昇/中井健一/釜下嘉紀
編集協力 麻布アルノ/阿部加奈子/芝沢伸二/石井ぜんじ/石坂篤/岩井真理
うちだじゅん/馬渡レイ/香洲緋色/柏又和宏/木村秀松/小池麻里子
齋藤かよこ/さいとうりか/佐々田貴志/佐藤大作/善之字元紘/田川ラメ夫
戸塚俊一/砂田大輔/元澤利明/百瀬敬/ムゲン(岩原誠、菊池大介)
制作協力 MdNコーポレーション(長村仁、杉江耕平)/大西若菜/風間新吾/志村明咲子
クリエイティブ レイ(池田伊知郎)/佐藤大輔
デザイン・ファクトリー・IN/人見務彦
プラティパス(西田佳子、水川涼哉、小田原信晃)
フリーウェイ(加藤政明、小山巧)/マイルズ(船嶋俊久)/本石好晃/山内大助
広告営業 功刀秀樹/水本九州男/深川晴広/季端樹/安部寿一/梅山辺夫
高柳正人/坂下和巳/高嶋利恵/田山麻子/樋口尚子/鎌田うれ菜
雑誌営業 酒井朋富/堂前秀隆
制作院員 青木孝道
マーケティング 上原光信/菊池隆司/福田泰司
海外特派員 みちよ・パティロ

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート℡03・5433・7868まで。
メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。
※9月26日発売予定だった「永世名人VI」Xbox版は発売中止となりました。

X Present
エックス・プレゼント

アンケートに答えて人気ソフトをゲット!!

夏もそろそろ終わりの今号は、特別企画でオールソフトプレゼント! 秋の夜長はXboxソフトで決まり!

1 segaGT 2002



3名

←人気の12車種が収録されているレースゲーム。グラフィックが超リアル!!

発売元:セガ
ジャンル:レース

2 MARVEL VS.CAPCOM2 New Age of Heroes



3名

←マーヴル&カプコンキャラの競演が魅力の格闘ゲーム。56体ものキャラが登場。

発売元:カプコン
ジャンル:格闘アクション

3 真・三國無双2



3名

←他機種でも大人気の三國志をモチーフにしたアクション。戦略要素も重要です。

発売元:コーエー
ジャンル:アクション

4 BraveKnight ~リーヴェラント英雄伝~



3名

←恋に仕事に一生懸命の、見習い騎士を描いた恋愛育成シミュレーション。

発売元:パンサーソフトウェア
ジャンル:シミュレーション

5 MAXIMUM CHASE



3名

←シューティングの要素が加えられたドライブゲーム。映画的な演出もお見事。

発売元:マイクロソフト
ジャンル:レース

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は10月30日(水)発売のファミ通Xbox12月号にて発表させていただきます。

応募締切 9月28日(土) 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでおもしろかった記事はどれですか?
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか?
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.その他

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか?　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ(カラー版含む)　11.ゲームボーイアドバンス　12.ワンダースワン(カラー版含む)　13.NEOGEOポケット(カラー版含む)　14.パソコン　15.MSX

5 あなたがよく読む雑誌を教えてください。答えはいくつあってもかまいません。
1.週刊ファミ通　2.ファミ通キューブ+アドバンス　3.ゲームウェーブDVD　4.アルカディア　5.ファミ通PS2　6.Vジャンプ　7.ドリマガ　8.ゲーム批評　9.電撃王　10.電撃G'sマガジン　11.LOGIN　12.コンプティーク　13.少年ジャンプ　14.少年マガジン　15.少年サンデー　16.少年チャンピオン　17.ヤングマガジン　18.ヤングジャンプ　19.週刊モーニング　20.コロコロコミック　21.ニュータイプ　22.アニメージュ　23.日経エンタテインメント　24.そのほか

6 Xboxで購入予定のソフトは何ですか?　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

7 家庭におけるインターネットの通信環境をお教えください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.その他　7.家庭ではインターネットに接続していない

8 あなたがXboxに移植を希望するタイトルを3つ教えてください。

9 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	22	SOFT WARE IMPRESSION SPECIAL
2	New Game Cross Review	23	連載:Xbox300万台への道
3	緊急速報:エンジェリック・コンサート	24	連載:プロダクトX
4	緊急速報:ドリホー	25	読者コーナー READER'S box
5	緊急速報:エッグマニア つかんで!まわして!どっすんぱずーる!!	26	連載:Xの系譜
6	緊急速報:ライデンファイターズ	27	連載:Team NINJA FREAKS
7	X SPECIAL:DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	28	教えて[illegible]:[illegible]
8	X SPECIAL:NINJA GAIDEN	29	連載:[illegible]
9	X SPECIAL:segaGT2002	30	攻略X:CRAZY TAXI 3High Roller
10	X SPECIAL:真・女神転生NINE	31	攻略X:雷-MURAKUMO-
11	X SPECIAL:フリンクス・ザ・タイムスイーパー	32	攻略X:ファントムクラッシュ
12	X SPECIAL:マキシマムチェイス	33	攻略X:WTA Tour Tennis Evolution
13	X SPECIAL:Jockey's Road	34	攻略X:フライトアカデミー
14	X SPECIAL:紅の海 Crimson Sea	35	連載:ARCADE GAME Front line
15	X SPECIAL:真・三國無双2	36	連載:PC GAME Topics
16	X SPECIAL:WWE RAW	37	連載:Xbox公式サイト Xbox.jp 通信
17	X SPECIAL:サウザンドランド	38	X DATA BASE
18	X SPECIAL:MARVEL VS.CAPCOM2 New Age of Heroes	39	X COMING SOON
19	X SPECIAL:BraveKnight~リーヴェラント英雄伝~	40	X Schedule
20	連載:BraveKnight リーヴェラントアベニュー	41	X Present
21	X SPECIAL:イノセントティアーズ	42	付録 DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball下敷

表2 購入予定ソフト

1	Innocent Tears	34	鉄騎
2	エクスチェイサー	35	鉄騎オンライン
3	エッグマニア つかんで!まわして!どっすんぱずーる!!	36	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
4	オールスターベースボール2003	37	デッド トゥ ライツ
5	NBAライブ2003	38	TETRIS WORLDS
6	エンジェリック・コンサート	39	テネレッツァ
7	O・TO・GI~御伽~	40	鉄拳
8	オンラインRPG(仮題・マイクロソフト)	41	TOP ANGLER 2(仮題)
9	オンラインフィッシングゲーム(仮題・マイクロソフト)	42	トライアングル・アゲイン2
10	GAIA BLADE	43	トランスワールドサーフ
11	格闘超人	44	ドリホー
12	機甲兵団J-PHOENIX+	45	NINJA GAIDEN
13	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース	46	NEVERLAND SAGA
14	グランドビート	47	パズルゲーム(仮題・メディアクエスト)
15	紅の海 Crimson Sea	48	バットマン ダークトゥモロー
16	サウザンドランド(仮題)	49	パンツァードラグーン オルタ(仮題)
17	THE HOUSE OF THE DEAD 3	50	PHANTASY STAR ONLINE(仮題)
18	シューティングゲーム(仮題・メディアクエスト)	51	フライトアカデミー
19	Jockey's Road	52	フリンクス・ザ・タイムスイーパー
20	真・三國無双2	53	BraveKnight~リーヴェラント英雄伝~
21	真・女神転生 NINE スタンドアローン版	54	MARVEL VS.CAPCOM2 New Age of Heroes
22	真・女神転生 NINE オンライン対応版	55	MAXIMUM CHASE
23	スパイクアウト エクストリーム(仮題)	56	MASTER SLAVE
24	スポーツゲーム(仮題・アスク)	57	Midtown Madness 3
25	segaGT2002	58	名門麻雀(ナムコ)
26	segaGT2002 Append Disk(仮題)	59	メタルギアソリッド2 サブスタンス
27	segaGT2002 Online(仮題)	60	MechAssault
28	戦国無双 弐風(仮題)	61	山佐Digiクロス(仮題)
29	戦略シミュレーションゲーム(仮題・メディアクエスト)	62	ライデンファイターズ
30	ソウルキャリバー2	63	リッジレーサー最新作
31	WTA Tour Tennis Evolution	64	RUNE BRID
32	WWE RAW	65	RELICS
33	ディノクライシス3(仮題)	66	Whacked!

ファミ通Xbox 8月号 X Present 当選者発表

1ゲームソフト「CRAZY TAXI 3 High Roller」 愛知県/大竹宏　愛知県/小島翔紀　茨城県/櫻井勇久　2ゲームソフト「雷-MURAKUMO-」 新潟県/松崎慎也　大阪府/坂本健　兵庫県/前田祥晃　3ゲームソフト「トライアングル・アゲイン」 静岡県/岡田勇治　愛知県/奥牧洋　広島県/森本貴司　4E3メディアキャップ 神奈川県/岩崎満　岐阜県/安江康也　兵庫県/竹内宏行　和歌山県/山田祐己　広島県/岡川博昭　5アタリTシャツ 茨城県/中山俊英　東京都/石川聡　神奈川県/渡辺康成　神奈川県/大原啓太　京都府/那須直人　京都府/田中昭典　岡山県/藤井孝昭　広島県/濱田晃一　福岡県/郷啓中　佐賀県/本田祐貴(以上敬称略)



騎士の叙勲を受けたその日、少年は夢に一歩だけ近づいた。
誰よりも強く、誰よりも誇り高い騎士
誰にも砕かれない心を持った勇敢な騎士
そして、憧れた彼女の隣に、ふさわしい騎士として。
どんなときも、どんなときでもあの人を守れるように……。
Only on Xbox
XBOX
任務成功!!
・自分を鍛えて、任務をこなして、立派な騎士に！
・会話は優雅に、ダンスは優しく♪
・登場する女の子は14人+α
・エンディング40パターン以上！
豪華キャスト！
レミリア：井上喜久子
リィーナ：こおろぎさとみ
アリアナ：本井えみ
ヒルダ：山田美穂
エルディア：浅川悠
フェリル：倉田雅世
ミリア：半場友恵
リュア：菅原祥子
ステラ：笠井律子
ソフィア：柳瀬なつみ
シフォン：今井由香
ローラ：伊勢久美子
シャル：畠山美和子
テス：高野直子
オープニングテーマ『Believe』を歌うのはレミリア役井上喜久子さん！
初回出荷分予約特典！
描き下ろしイラストをあしらったランチョンマットプレゼント
恋愛育成シミュレーション
～リーヴェラント英雄伝～
ブレイブナイト
Braveknight
想いは勇気になり……祈りはきっと愛になる!!
愛と勇気の物語　そして真の騎士・Braveknight
デモグッズ配布中！
Xboxソフト取扱店にて、Braveknight～リーヴェラント英雄伝～紹介ビデオDVD、
キャラクターブックを好評配布中！
どちらも上下巻で配布予定！
2002年9月26日発売予定！
価格¥6,800(税抜)
パンサーソフトウェア
PANTHER SOFTWARE
インターレックス株式会社
TEL.03-3798-2780　FAX.03-3798-2286
http://www.panther.co.jp/　http://www.panther.co.jp/i/ (i-mode)
© 2002 PANTHER SOFTWARE
Microsoft、Xbox、Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。
"Braveknight" 及び "ブレイブナイト" はインターレックス株式会社の登録商標です。



FAMITSU・Xbox 2002 OCTOBER.10月号
平成14年10月1日発行
発行人 浜村弘一 編集人 松本秀寿
発行 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-5433-7850(営業局)
定価590円 本体562円
T1107885100593
PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 ©ENTERBRAIN 2002 雑誌07885-10